27 БРОЙ 1, ЯНУАРИ 2003
Цена с диск: 4 лв.; без диск: 2.90 лв.

Софтуер: Бисквитка браузър
Хардуер: GeForce FX, Comdex



PC CLUB

www.pcclub-bg.com

тестове

Robin Hood
The Legend of Sherwood
Легендата за Робин Худ оживява в реалновремева стратегия

- **Arx Fatalis** Чудати герои и черни магии, събрани в уникално RPG
- **Hegemonia** Епични и ефектни битки в елитна космическа стратегия
- **Post Mortem** Увлекателни приключения през очите на един детектив



2 календара за 2003 година

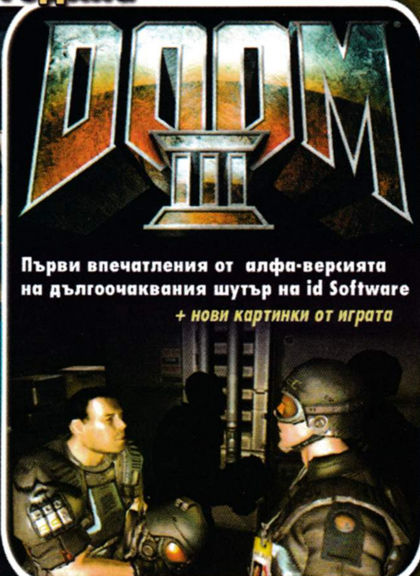
в броя още
NBA Live 2003
Medal of Honor Spearhead
Dragon's Lair 3D
+ останалите хитове от изминалия месец



Легендарният Джеймс Бонд се завръща в новия суперекшън на Electronic Arts

007 NightFire





Първи впечатления от алфа-версията на дългоочаквания шутър на id Software
+ нови картинки от играта

Келтски крале



Arx Fatalis



Достойният наследник на Ultima Underworld

стр. 24

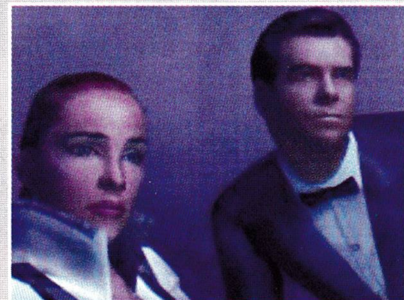
Haegemonia



Красивата стратегия от унгарски произход

стр. 32

007 Nightfire



Джеймс сее смърт с английски финес

стр. 36

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

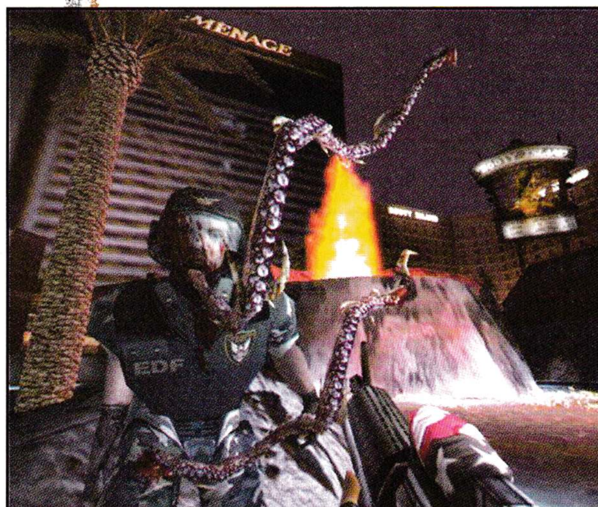
Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9262325, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Duke Nukem Forever след 4 месеца?



Според последната обява на сайта на 3D Realms от фирмата усилено търсят човек, който да помогне при изработката на декорите за Duke Nukem Forever. Във връзка с това на форума на 3D Realms стартира интересна дискусия, подхранена от изявление на един от създателите на Grand Theft Auto 3, че именно такъв човек се наема 3-4 месеца преди окончателното завършване на играта. Любопитна в този аспект е и оценката на Joe Siegler от 3D Realms, който оцени дискусията по въпроса "Като една от най-интересните в последно време". Дали теорията е вярна ще научим вероятно доста скоро.

Celtic Kings излезе на български!

Хемимонт пуснаха българската версия на тяхната хитова стратегия Celtic Kings. Българското заглавие е Келтски крале и можете да я намерите за 29.90 лв. в търговската мрежа. Хемимонт са превели изцяло менютата, описанията на мисиите и говора на единиците. В същото време испанската версия на Celtic Kings превзе на щурм хитпарада на иберийския полуостров и вече две седмици е на първо място по продажби.

Можете да спечелите Келтски Крале изцяло на български, ако се възползвате от промоционалния абонамент на PC Club. За повече подробности вижте 84-а страница на настоящия брой.

Голямото отлагане

В последните дни няколко хитове заглавия за PC бяха отложени. Първо дойде неприятната вест за очакващите Gothic 2. Все пак авторите са оптимистично настроени, че играта ще се появи до края на годината. Следващата отложена игра е Master of Orion 3. Причината са проблеми със стабилността на мрежовата игра. Последната тъжна вест е за очакващите PC версия на TOCA Race Driver. Според Codemasters играта ще се появи през първото тримесечие на 2003 г. Като причина се изтъква желанието на Codemasters да доизпипат играта през Интернет.

Експанжън за Battlefield 1942

Добавката за Battlefield 1942 ще се нарича The Road to Rome и ще се хареса предимно на мрежовите играчи. Шест нови карти ще ви отведат в Италия през Втората световна война и ще ви дадат възможност да изпробвате уменията си с местните военни технологии. The Road to Rome ще се появи на пазара в началото на 2003.

РЕЗУЛТАТИ ОТ ТОМБОЛАТА ОТ БР. 25

Победителите от томболата на PC Club, Клуб Южен Кръст и Headoff G.I.

Общо в редакцията получихме над 320 попълнени анкети от брой 25. Ето и имената на щастливците, които бяха изтеглени от Никола Дърпатов:

Деян Душков от Видин
печели оригинално копие на Red Alert 2.

Владимир Борисов от Димитровград
печели оригинално копие на StarCraft заедно с expansion-а Brood War.

Павел Шопов от Варна
и **Димитър Панов от Пазарджик**
печелят рекламен комплект на Световните Кибер Игри 2002.

Стилян Иванов от Пловдив,
Николай Петров от София
и **Станимир Игнатов от София**
печелят 6-месечен абонамент за сп. PC Club със CD.

Всички печеливши ще получат наградите си по куриер.

Xbox Live без пирати



Точно навреме за старта на новата услуга Xbox Live Microsoft подготвиха поредната изненада за пиратите. Оказа се, че собствениците на конзоли, оборудвани с MOD-чипове, които позволяват пускането на пиратски версии на игрите, не могат да се регистрират за новата услуга. Сега е интересно да видим колко време ще мине до появата на MOD-чип, който не се открива от сървърите на Microsoft.

В същото време стана ясно, че конзолата носи здрави загуби на Microsoft. Според последните сведения дадени пред борсовите власти в САЩ Microsoft са реализирали само през третото тримесечие на 2002 г. 177 милиона долара от конзолата Xbox. Общият оборот на Xbox за тримесечието е 505 милиона долара. По същото време миналата година загубите от Xbox бяха 68 милиона долара. Естествено в случая не са взети предвид предстоящите силни продажби на конзолата и игри за нея около Коледа, които вероятно ще подобрят общия баланс на Бил Гейтс и неговата компания.

Масови уволнения в AMD

Според информация на сп. PC Welt компанията AMD възнамерява да съкрати 20% от персонала си до края на март 2003 г. Тази драстична мярка е резултат от последните трагични финансови резултати на AMD. Мениджърите на компанията се надяват така да спестят около 350 милиона долара годишно и отново да изкарат AMD на печалба.

Wolfenstein: Enemy Territory през 2003

Activision и id Software официално съобщиха, че тяхната нова first person shooter игра – Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory (продължение на хитовия Return to Castle Wolfenstein) ще се появи през първата половина на 2003. Тя ще се разработва от Splash Damage и Mad Doc Software.





Grand Theft Auto на живо

Според CNN властите в щата Уисконсин са арестували младеж, който е извършил над 100 криминални деяния под влиянието на култовата игра Grand Theft Auto. Сред престъпленията са били кражби на коли, въоръжени обири и т.н. Младежът изрично е посочил играта като източник на вдъхновение за деянията си.

ЧЕСТИТО

Грандиозен купон по случай юбилея на „Лабиринта“



На 30 ноември столичния гейм и интернет клуб "Лабиринта" отпразнува своя едногодишен юбилей с гигантско парти. В центъра на веселбата бяха DJ Станчо, Спенс, Slim и останалите звезди на "Sniper Records". В края на купона гостите на празника бяха залети с истински потоп от награди осигурени от списание "PC Club" и "МобилТел".

Целият екип на PC Club честити рождения ден на нашите приятели от "Лабиринта" и им пожелава още дълги години да радват столичните геймъри.





Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

1. Master of Orion III (неиздадена) ....(-)
2. Hearts of Iron ....(2)
3. Dark Age of Camelot: Shrouded Isles (неиздадена) ....(-)
4. Battlefield 1942 ....(-)
5. Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory (неиздадена) ....(-)
6. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (неиздадена) ....(-)
7. Age of Mythology ....(10)
8. World War II: Panzer Claws ....(-)
9. Star Trek: Starfleet Command III ....(-)
10. Arx Fatalis ....(-)

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

Broken Sword III The Sleeping Dragon

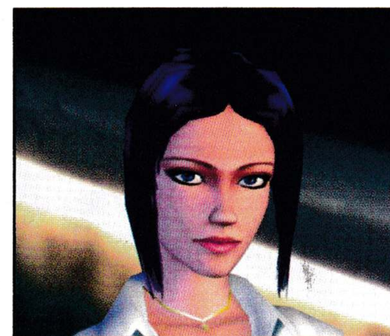
Мъртви ли са класическите куестове или просто си сменят люспите като спящи дракони?

■ Revolution Software ■ www.brokensword3.com ■ приключение ■ септември 2003

Главният дизайнер на Revolution Чарлс Сесил разбуни духовете на тазгодишното изложение ECTS и отвори интересна дискусия с твърдението, че потенциалът на point-and-click куестовете окончателно е изчерпан. Според него, дори и в 3D (визират се Monkey Island 4, Simon 3D и Gabriel Knight 3), тези игри практически си остават същите и не изменят на концепцията си, само имат различна обвивка. Днес обаче привържениците на този тип забавление изключително са намалели (което за съжаление е тъжната истина).

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Затова с Broken Sword 3: The Sleeping Dragon той си е поставил амбициозната задача да преоткрие жанра, но този път в съответствие с новите технологии, да въведе и нови игрови механизми, съхранявайки неповторимия визуален стил от предишните части на поредицата. Желанието на Сесил и компания е да избегнат проблемите, произтичащи от 3D-графиката, и да направят привлекат масовата публика, като направят играта си по-динамична и по-интерактивна. Дали този експеримент ще се окаже сполучлив е твърде рано да се каже, но се надявам Broken Sword 3 да не попадне в капана на In Cold Blood, предишната игра на Revolution, която беше доста неумела жанрова смесица.

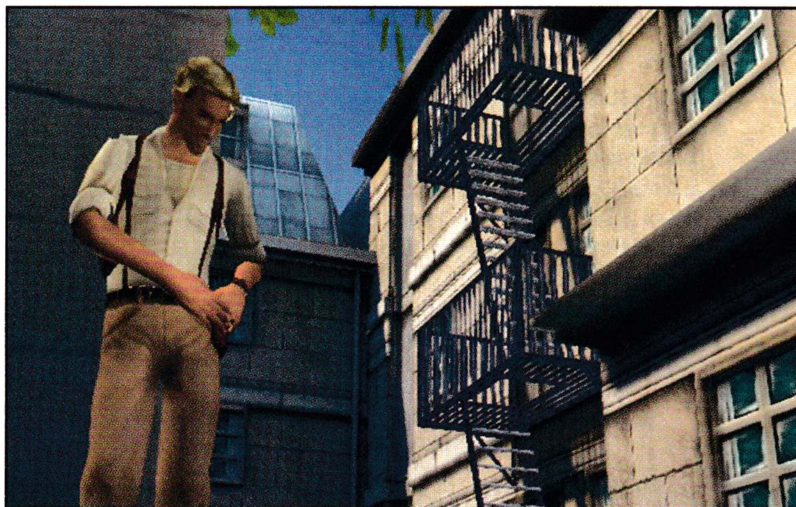



▲ Новите Джордж и Нико. Пораснали и в сложни взаимоотношения помежду си.

Зловещи тайни общества, дракони и мегаломани с апокалиптични амбиции

Независимо какъв точно ще е геймплеят, добрият сюжет в крайна сметка е съставката, която ще се окаже решаваща за успеха на играта. Досега Revolution не са ни разочаровали в тази насока и историите им на принципа на Gabriel Knight, винаги са съчетавали известни митове и легенди със съвременна детективска история, пълна с конспирации и мистерии. Успешната концепция е съхранена и в Sleeping Dragon, където отново ни очакват срещи с тамплиерите. Тъй като Broken Sword от самото начало е бил замислян като трилогия, в последната част ще срещнем много герои и сюжетни нишки от предишните игри. Известната компютърна двойка Джордж Стобарт и Нико Колар отново се завръща, но както ще разберем в началото на играта, след бурната им любовна история, техните отношения са в криза и поне в началото те ще бъдат разделени. Докато нахаканият американец Джордж е отлетял за Конго, за да посети професор, който се готви да лицензира нещо като перпетуум-мобиле, елегантната французойка Нико е набедена за убийството на един хакер в собствения му дом. За злодеянието изглежда е отговорна мистериозна двойничка на нашата героиня на име Петра. С развитието на сюжета героите отново се сблъскват с ордена на тамплиерите, които изглежда прите-

▼ Джобчетата на Джордж изглежда са празни в съответствие с новата концепция на играта.





BROKEN SWORD 2.5

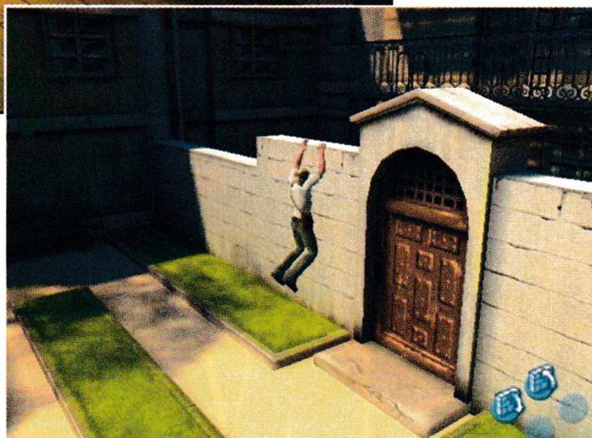
Въпреки изявленията на Чарлс Сесил, изглежда point-and-click куестът се оказва доста жилав и въобще няма намерение да пуква. Това доказва един независим немски екип, който си е поставил амбициозната задача да ни върне отново бляська от времето на 2D-куестовете с това неофициално продължение на първите две части на Broken Sword. Историята е доста интригуваща и отново се върти около тамплиерите, както впрочем и The Sleeping Dragon. Тъй като е създадена от фенове за фенове, играта ще е напълно безплатна и когато излезе през втората половина на 2003, ще можете да я изтеглите от сървърите на създателите или пък просто да си купите PC Club с диск. :) От първите показани картинки, Broken Sword 2.5 прави много добро първоначално впечатление и по стил несъмнено е ориентирана към оригинала - Shadow of the Templars.



Ако ви липсва добрия стар 2D-Джордж Стобарт, едва ли ще пропуснете неофициалното продължение Broken Sword 2.5

REVOLUTION

Фирмата Revolution Studios е основана през 1990 от ветерана в индустрията (вече близо 20 години в този бранш) Чарлс Сесил и постепенно се оформя като английския отговор на куест-империята LucasArts. Първите се успехи постигат с Lure of the Temptress и стилното кибер-пънк приключение Beneath a Steel Sky, но истинска слава придобиват едва с Broken Sword, с която си извоюват трайно място в сърцата на всички почитатели на жанра. Свръхдетайлната графика, гениалният саундтрак, заплетеният сюжет, логичните загадки и ярките, запомнящи се персонажи превърнаха Broken Sword в класика, безспорно един от най-добрите куестове до днес. Втората част - The Smoking Mirror не притежаваше класата на оригинала, но се появи във време, когато куестовете вече бяха в застой и така окончателно затвърди името на поредицата в приключенския жанр.



▲ **Джордж, стари приятелю, защо се излагаш така и висиш като суджук на стената?**

жават тайна, заплашваща съществуването на Земята. И за да бъде всичко още по-драматично, се появява един мегаломан, който е на път да събуди могъща сила – спящият дракон, който почти е довел до изтреблението на човечеството преди 10 хиляди години. Revolution ни обещават мрачен криминален трилър, който ще притежава заряда на холивудска супер-продукция. Джордж и Нико отново ще обикалят света, за да разбулят заплетената мистерия, минавайки през европейски градове, тропически джунгли, древни пирамиди и готически замъци.

Сбогом на миловидната графика а ла анимационен филм

Може да се спекулира дали точно полигоните не убиха класическия куест, но е факт, че вече никой не се наема да направи или да разпространява двузимерна игра. Създателите на Broken Sword 3 дори отиват една стъпка по-напред от повечето жанрови образци и подобно на Largo Winch ще създадат стопроцентово триизмерна игра, без никакви предварително рендерирани графики. Revolution обещават, че от това играта няма да пострада, а напротив – ще спечели, тъй като използваният от тях RenderWare-енджин позволява много реалистична графика, при това без да бъдат жертвани детайлите. Картинките от играта безспорно изглеждат впечатляващо, макар че вече е трудно да ги асоциираме със стария cartoon-стил, който спечели сърцата на феновете. Така например новите Джордж и Нико са почти напълно неразпознаваеми – сега те изглеждат по-зрели, а при чаровната французойка очевидно много е наблегнато на сексапила. Чарлс Сесил особено гордо изтъква, че новият енджин позволява изключително реалистични лицеви анимации, чрез които ясно ще си личат емоциите на героите.

Новата дефиниция за приключение

Broken Sword 3 напълно скъсва със стария point-and-click-интерфейс и вече ще можете да управлявате героите си единствено посредством клавиатурата. Новият начин на управление би трябвало да ви даде по-голяма свобода на действие и да ви позволи по-директно да подхождате към заобикалящия ви свят. Джордж и Нико вече могат да тичат, скачат, да се катерят и дори да се промъкват. Това, разбира се, ще отвори пътя за нови типове загадки и екшън-ориентирани предизвикателства като напр. инфилтриране на определена сграда или побеждаване на противник. И за да пресече опасенията, които вече несъмнено са назрели в главите на всеки куестаджия, Сесил специално подчертава, че тези нови елементи няма да превърнат The Sleeping Dragon в екшън-приключение а ла Tomb Raider, нито в Metal Gear Solid или пък в някоя тупалка. В играта няма да има огнестрелни оръжия и тя ще си остане задвижвана основно от загадки и от сюжета. Екшън-епизодите изглежда ще са сходни с тези от превъзходната Shenmue на Sega и ще са направени с цел да подсилят драматизма. Все пак темпото в класическите куестове рядко се променяше, а в Broken Sword 3 ще могат безпроблемно да бъдат вградени екшън-пасажи, при което интерфейсът няма да се променя специално заради тях, така че преходът между две сцени да бъде напълно незабележим и интегриран в действието. За да се подчертае още по-добре динамизмът и да се създаде филмова атмосфера, в Broken Sword 3 ще има динамична 3D-камера, която според ситуацията ще ви дава найефектния поглед към действието.

Stealth-епизодите в The Sleeping Dragon ще се състоят главно в това да се промъквате безшумно покрай пазачи, като можете да отклонявате вниманието им примерно с помощта на лаещо куче. Целта е да се възползвате изцяло от 3D-обстановката и лично аз се надявам, че различните елементи ще са умело интегрирани в играта и тя няма да заприлича на някакъв евтин аркаден бълвоч.

Broken Sword 3 засега е запланувана за PC и PlayStation 2, но е почти сигурно, че по-късно ще се появят версии и за останалите конзоли (X-Box и Game Cube). Драконът ще се пробуди през септември 2003, горе долу по времето, когато ще се появят и новите приключения на LucasArts.

▼ **Това положително е някой лош тамплиер.**







▲ Каквото и да правите на Марс, винаги ще си останете гости. Но на кого?

◄ Така започва всичко. Този перко пуска адските изчадия и обрича марсианската колония на вечен ужас.

DooM III alfa

The taste of things to come...

■ id Software/Activision ■ www.uacorp.com ■ FPS ■ TRD: 2003

След като имах възможността да тествам апокрифната E3 версия на Doom III, мога спокойно да кажа, че третата част на култовия компютърен шутър ще оправдае очакванията на феновете, но се опасявам, че някои от големите шумотевици около играта накрая ще доведат до нежелани последствия.

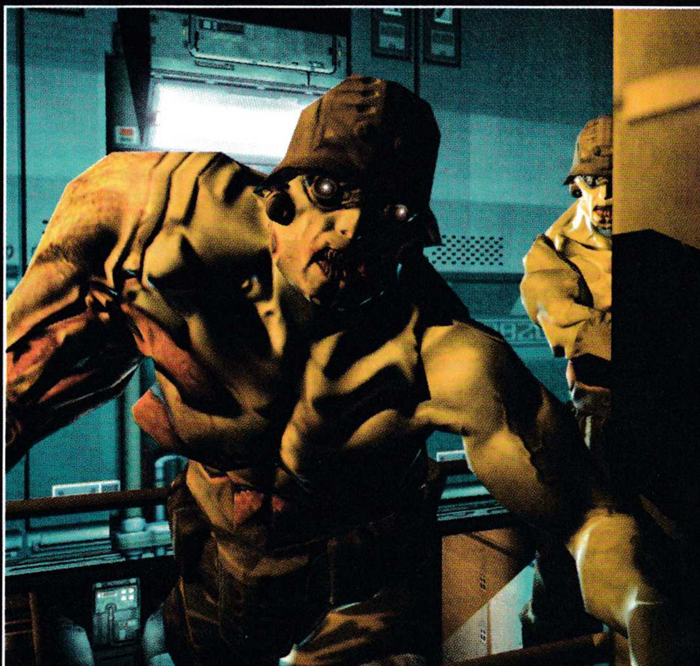
Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Няма съмнение, че Doom 3 ще бъде първенец по детайли по отношение на графиката. Всеки персонаж, с когото имах възможност да се сблъскам, е моделиран с много полигони, далеч повече от всичко познато в жанра до момента. Преобладаващата практика при шутърите на този етап е лицата на героите да се изобразяват с неанимирани снимки за текстури, лепнати върху квадратчести форми. Нещо повече, когато текстурите са анимирани, не винаги е направено достатъчно добре, за да се вдъхне живот на виртуалните човеци.

Абсолютно всичко в Doom 3 е моделирано

Това важи както за лицата на героите, така и за най-дребното болтче в железариите на марсианския комплекс. Единствено за кръвта и някои от ефектите при светлините са използвани спрайтове, което няма как да е иначе – този похват ще продължи да бъде предпочитан още дълги години заради естетическите качества на крайните резултати. Трябва да видите лицата на хората! Точно на тях, защото при зомбитата и другите чудовища трудно може да се прави сравнение с истинския живот. Физиономиите на пехотинците са изцяло обемни, което е позволило вкарването на доста впечатляващи екстри, като мускулна анимация, разбирайте мимики, които изразяват цялата известна палитра от емоции. Последното не е съвсем революционно, но е с няколко степени по-добро от всичко виждано в компютърните игри досега. Единствената роля на текстурите в Doom 3 е да добавят допълнителни детайли – трапчинки, специ-

▼ Този вид гадини дори може да говори и както се предполага, все лоши работи за вас.



▼ Двама пехотинци са така заети да демонстрират мимиките си, че не забелязват злодея зад себе си.







▲ Изчадията имат навика да възкръсват, така че профилактичните изстрели в безжизнените им трупове няма да са излишни.

◀ Твърде сложна архитектура за сцена, в която трябва само да преминете през мостчето, не мислите ли?

▼ Този звяр не може да бъде удържан от стоманените стени. Освен че преминава ефектно през тях, ви открива път към недостъпни иначе помещения.

фичният сивкав оттенък на бръснатите части от лицето, коса, която се слива реалистично с челото и т.н.

Фотореализъм ли?

Не е нужно да си експерт, а просто искрен, за да признаеш, че графиката на Doom 3, въпреки безспорните си технологични качества, все още е далеч от фотореализма. Ако трябва да бъда възможно най-обективен, дори не е нещо невиждано, както твърдят медиите по света и у нас. В това число поставям и себе си, имайки предвид писанията ми от предишните превюта за играта от времето, когато все още не бях проверил лично за какво иде реч. Имах щастието да тествам биткаджийската игра Dead or Alive 3 за Xbox и смея отговорно да твърдя, че моделите и анимациите на героите в нея по нищо не отстъпват на тези от творението на id Software. Вярно, не е редно да се правят сравнения на завършена с алфа версия, но, ако има нещо, което id ще пренаправят, това едва ли ще е обликът на персонажите и графиката като цяло. Подобрения в това отношение сигурно ще има, но не и започване от белия лист. Не е и нужно. Убеден съм, че си имат достатъчно работа по геймплея. Просто е добре геймърските журналисти да внимават с изхвърлянията, защото практиката показва, че създаването на фалшиви илюзии за такива неща обикновено води до разочарования от страна на читателите след излизането на дадения продукт. Осъзнавам, че е невъзможно да убедиш някого в нещо, което не желае да приеме за истина, но исках да съм чист пред съвестта си. Дано хардкорагитката на Doom ми прости.

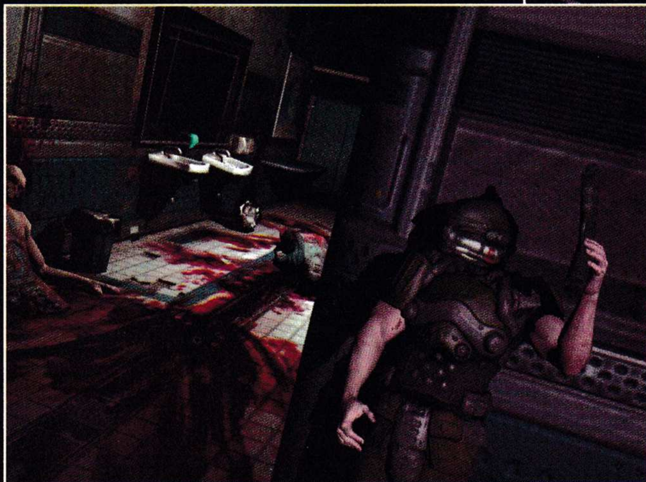
Когато се говори за страховита атмосфера, наистина има защо

Приписването на заслугата за нея изцяло на графиката, обаче, не е съвсем точно. Да, оскъдното осветление и призрачните сенки играят своята важна роля, но те са само върхът на айсберга. Някак скрити остават дребните детайли, които според мен са източникът на страха, който е в основата на концепцията на играта. На първо място сред тези детайли бих поставил дизайна на нивата. В алфа версията те са три, всичките клаустрофобични – с тесни коридори, много мрачни кьошета и изненадващо безлюдни. Ордите от едновременно атакуващи изроди май ще останат в миналото. Докато минавате през тях неизбежно правите асоциации с филмите на ужасите и си мислите "има ли къде да се скрия, ако ме нападне гадина?", "защо е толкова тихо, дали няма сега да ме връхлетят зомбита изневиделица?". Тук трябва да кажа, че като застреляте някое от изчадията, то не умира за постоянно, а след време се съвзема още по-настървено за кръв и човешка мръвка. Това, предполагам, ще се запази и във финалната версия на играта. В една от сцените на първо ниво повалих едно чудовище и продължих в тясното и слабо осветено пространство между две стени. Пред мен изникна второ зомби и докато празнех пълнителя в него, първото вече се беше окопитило и ме нападна в гръб. Без място за отстъпление ужасът бе пълен. Когато ви атакуват успешно, ще видите един доста симпатичен ефект, обединяващ motion blur с нещо като забавянето на времето в Max Payne. Като резултат имате усещането, че ви се вие свят и всеки момент можете да изгубите съзнание.

Тихо! Чухте ли това?

В Doom 3 музика засега няма. Поне не по време на самата игра и искрено се надявам, че от id няма да си променят решението. От Half-Life знаем, че тишината може да въз-





▲ Ако се чудите какво се случва зад ъгъла... ▶ Погледнете тук!

действа много по-силно от какъвто и да е инструментален съпровод на екранните ви действия. Периодично, предимно в напрегнати моменти, се чуват разни страховити акорди, обаче те влизат в рубриката на звуците, тъй като са недостатъчно пълни, за да бъдат определени като музика. Самите звуци идват отвсякъде и не е задължително да става нещо конкретно пред вас, за да ви опъват нервите до краен предел. Веднъж някъде в тъмното пред вас ще чувате тежкото дишане на зомби, в следващия момент тропот и хихикане на горния етаж ще ви накара да презаредите и нервно да погледнете към тавана. Пълна психария!

Интересното е, че са се постарали да докарат индивидуално звучене на всяка разновидност от враговете. Докато едни само сумтят и реват застрашително, други говорят и дори можете да ги чуете да обсъждат тактики как да ви накарат да гушнете чемшира.

Без съмнение Trent Reznor и останалите отговорници по звука ще оправдаят гласуваното им доверие. Тях обвинявайте, ако започнат да ви обземат пристъпи на параноя.

За геймплея не мога и не искам да давам крайни коментари

Основната причина е, че алфа версията трудно може да се играе. Всъщност, тя никога не е правена с цел да се разцъква, а само да даде съвсем обща представа за играта на отминалото през месец май експо E3 2002. Няма почти никакви направени оптимизации и най-късно десет минути след като се пренесете на Марс, фреймрейтът пада до такава степен, че единственото, което ви остава, е да излезете, да оставите процесора да се охлади и да съберете кураж за нов опит. На моята GeForce4 Ti 4200 при липса на екшън можах да обходя нивата, но при конфронтация с опонентите, стрелях на сляпо, опитвайки се да разбера какво става от насичането на екрана.

Спокойно, даже баба Гицка ще ви каже, че финалната версия няма да е толкова тежка и при положение, че id Software си спазят обещанията, ще можете да джиткате играта на GeForce 3. Искаше ми се да кажа нещо за оръжията, но е по-добре да не го правя – само три функционираха що-годе стабилно, а и ефектите им не бяха завършени.

Това, което мога да твърдя с относителна сигурност, е, че действието ще се развива праволинейно, за което съдя, първо, от скриптираните сцени и, второ, от архитектурата на нивата, която не позволява да шавате много встрани от предварително зададения ви маршрут.

На места ще се налага да изследвате района и да откривате кодове, които ще трябва да въвеждате в терминалите на заключените врати, за да продължите. Работата с терминалите, противно на очакванията ми, е удобна и няма да създаде пречки на умеещите да си служат с мишката. По-сложно ще е свикването (или по-скоро адаптирането) със забавения ход на управлявания от вас герой. Мисля, че няма да е пресилено, ако кажа, че Doom 3 ще е един от най-бавните, но същевременно и реалистични шутъри. Преди да сте си помислили нещо... не, не е бавно заради тежките системни изисквания на алфата.

Повече за геймплея ще пишем, когато имаме по-представителна версия на играта. По груби изчисления id Software трябва да са преполовили пътя до финала, така че идното лято всички би трябвало да можем да преценим дали Doom 3 ще оправдае големите очаквания или, да не дава Господ, ще подкопае престижа на реномирания франчайз. Ако няма издънки в печатницата, илюстрациите към статията трябва да дадат представа за версията, която тествахме.



◀ Нито можете да му обърнете гръб, нито да продължите напред... освен през трупа му, разбира се!



▲ Играта е доста безцветна, но това не пречи на естетическите ѝ качества.

ЯБЪЛКАТА НА РАЗДОРА МЕЖДУ ID SOFTWARE И ATI?

Георги Даскалов

Появата на изтеклата алфа версия на Doom 3 предизвика цяла поредица от слухове и събития. Повечето сайтове, публикували картинки и информация, конкретно отнасящи се до алфата, както и такива, които бяха публикували линкове за свалянето ѝ, бяха принудени да махнат материалите и линковете. Уебмастърите на някои от най-големите сайтове дори предупредиха потребителите на форумите си да не постват информация по въпроса. Въпреки това обаче официални изявления от id по въпроса така и не бяха направени. На няколко сайта беше публикувана информация, че по всяка вероятност източниците на "изтичането" са ATI, на които алфа версията на играта е била дадена още за представянето ѝ на E3. И наистина, датата на изтеклата версия потвърждава тази възможност, още повече, че тогава Doom 3 беше показана именно на карта на ATI - Radeon 9700 Pro. Във връзка със съмненията на много потребители, че id ще си отмъстят на ATI като изкуствено занижат производителността на енджина с техните карти, се появиха някои неофициални изявления на хора от id (включително и Кармак), които заявяват, че случилото определено ще влоши отношенията между двете компании, но няма да повлияе на поддръжката на картите на ATI във финалната версия на играта. На мен лично ми се струва доста вероятно id в скоро време да заведат дело срещу ATI, тъй като алфата на Doom 3 е била предмет на NDA (Non-Disclosure Agreement) споразумение между двете компании, а и освен това според мълвата id имат солидно доказателство за вината на канадците. От друга страна обаче, id нямат кой знае какъв повод за недоволство, тъй като си спечелиха огромно количество безплатна реклама.

Световни Кибер Игри 2002

Геймърската Олимпиада набира скорост

От 27 октомври до 3 ноември в корейския град Дежон се проведоха Вторите Световни Кибер Игри. На тях благодарение на националния организатор Headoff G.I. и генералния спонсор на българския отбор Samsung Electronics отново имаше значително българско присъствие.

Никола Държатов
darpatov@pcclub-bg.com
Дежон-София

Тази година нашият национален тим беше съставен от общо 13 състезатели, които защитаваха честта на България срещу геймъри от над 50 държави. Леко намаленият спрямо миналата година състав бе продиктуван от ограничението, наложено от организационния комитет за бройката на състезателите от всяка страна. Все пак България бе една от малкото страни, които участваха във всичките шест официални дисциплини на игрите.

Състезанията в Дежон без никакво съмнение бяха най-голямото геймърско събитие в света. Общо в турнира се включиха около 500 геймъри, а нивото бе убийствено високо. За разлика от миналата година почти нямаше фиґуранти и изненадващите резултати в десетки мачове потвърдиха изравняването на силите в световен мащаб. Естествено корейските професионални геймъри отново се представиха на очакваното супернивo и спечелиха титлите по StarCraft и FIFA 2002 World Cup. Два златни медала (Counter-Strike и Quake III) обаче заминаха за Русия, титлата по Unreal Tournament бе спечелена от германеца Кристиян Хок, който дублира миналогодишния си успех, а златото по Age of Empires II стана притежание на японеца Накамура Акихиро.

Българите също се представиха повече от достойно, като нашите участваха в едни от най-големите драми на Кибер Игрите и могат с основание да съжаляват, че не постигнаха значително по-добри резултати. Според очакванията Ара Хачмериян (FIFA 2002 World Cup), Георги Иванов (Quake III) и Иван Райчев (Unreal Tournament) не успяха да направят нищо особено и отпаднаха още в предварителните групи с по 1 победа и четири загуби. Същата съдба сподели и отбора ни по Counter-Strike, който стартира с победа, но след това не успя да направи нищо запомнящо се. Именно от Counter-Strike-а обаче дойде и най-приятният момент за отбора. Капитанът на нашия състав Велислав Елимиров (Freeman) участва в европейския отбор, който

спечели междуконтиненталния турнир,

който се проведе в рамките на игрите. Значително по-радостно, но и по-драматично бе представянето на



▲ Българските геймъри на входа на Олимпийското село в Дежон.

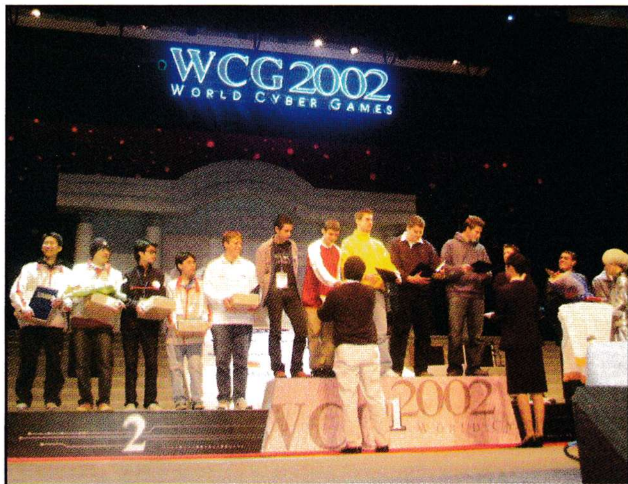
българите в надпреварите по StarCraft и Age of Empires II. В турнира по StarCraft и трима ни представители започнаха вихрено турнира и още в първия ден записаха по няколко победи. След това обаче и тримата допуснаха загуби и се наложи да играят баражи за преминаване във втория кръг. Именно там нервите на българите не издържаха и целият ни отбор отпадна на баражите. Това е особено жалко, защото нашите успяха да запишат серия от победи срещу силни съперници и при преминаване в двойната елиминация със сигурност щяха да имат сериозни шансове за призово класиране.

Още по-любопитно бе представянето на Age of Empires II. Там нашите Георги Кръстев и Симеон Найденов стартираха като пълни терминатори и завършиха като победители първата фаза на турнира. В двойната елиминация двамата ни състезатели също стартираха с победи и така попаднаха в групата на печелившите. За нещастие след това и двамата допуснаха загуби и в крайна сметка финишираха на девето и десето място в турнира.

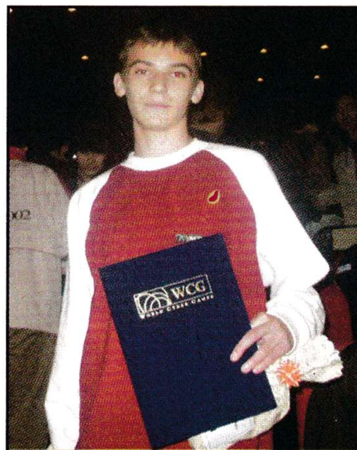
Така българското участие на Вторите Световни Кибер Игри приключи. Нашият национален отбор записа

престижното класиране по Age of Empires II

и титлата на Велислав Елимиров на Counter-Strike. Като цяло нашите бяха по-конкурентоспособни от миналата година и ако продължават в същия дух, има сериозен шанс дого-



▲ Отборът на Европа с нашия Велислав Елимиров получава наградите си.



▲ Велислав Елимиров бе част от шампионския отбор на Европа, който грабна Междуконтитенталната купа в Дежон.

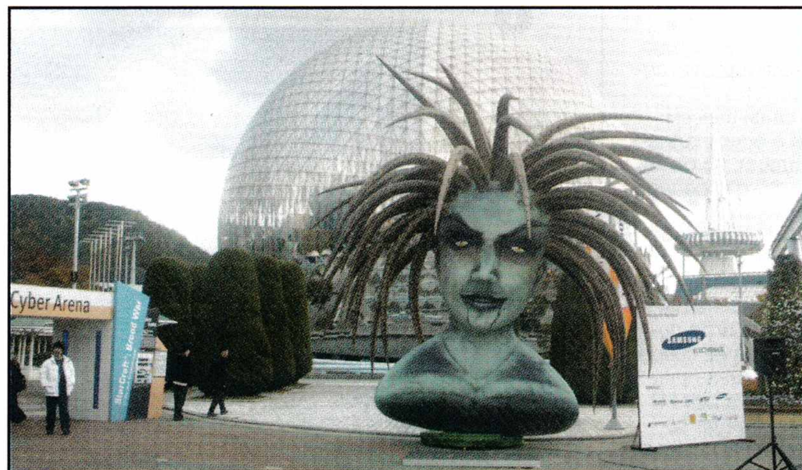


▲ Пищната церемония по закриването на игрите.

дина да се поздравим с още по-добри резултати. Естествено това в голяма степен ще зависи и от програмата на следващите Кибер Игри, които ще се проведат отново в Дежон. Най-вероятно Unreal Tournament ще бъде заменен с UT2003, Age of Empires II ще отстъпи мястото си на Age of Mythology, а геймърите ще имат възможност да покажат уменията си и в турнир по WarCraft III. Окончателната програма ще стане известна в началото на 2003 г., а българските квалификации за излъчването на националите вероятно ще стартират през април или май 2003 г.!

За финал искам да кажа няколко думи и за организацията на Кибер Игрите. Домакините си бяха извлекли необходимите поуки от миналогодишното събитие и този път всичко бе на висота. Организацията на турнира бе на изключително високо ниво, за което свидетелства и почти пълната липса на контестации и скандали по време на надпреварата. Единственият по-сериозен инцидент бе свързан с умишлената загуба на руски състезател в турнира по Quake III, който по този начин елиминира миналогодишния шампион Джон Хил от САЩ още в първата фаза на състезанието. Това тактическо поражение обаче си е част от спортното надхитряне и контестацията на американците бе оставена без уважение от съдиите. Иначе с помощта на общината на град Дежон и генералния спонсор на игрите Samsung действително се получи невероятна геймърска фиеста. Целият град бе украсен в чест на игрите, а организаторите се бяха погрижили и за богата съпътстваща програма, която допълнително допринесе за доброто настроение на зрителите, които посетиха футуристичния Expo Park в Дежон, за да видят най-добрите геймъри в света.

Особено внимание заслужава и второто издание на конференцията към Световните Кибер Игри. И тази година сред говорителите имаше световно известни автори на игри, които разказаха за най-новите тенденции в разработката на игри. Марк Терано от MicroSoft представи новата услуга Xbox Live, която ще позволи на геймърите да играят през Интернет част от игрите за конзолата на MicroSoft. Терано също така демонстрира непоказван до този момент клип от Xbox версията на StarCraft: Ghost и сцени от Halo 2. Изключително интересна бе презентацията на Рей Музика от BioWare, който показа новото суперRPG Star Wars: Knights of the Old Republic, което, както си личи, ще постави нови стандарти по отношение на графиката и геймплея. Играта излиза само след няколко месеца за PC и XBox. И тази година организаторите на Световните Кибер Игри се бяха постарали да осигурят присъствието на именити фигури от геймърския бизнес и лека-полека започват да утвърждават Световните Кибер Игри като сериозен форум за демонстриране на тенденциите в дизайна на игри.



▲ Организаторите се бяха постарали да създадат подходяща атмосфера около турнирните арени.

Марк Рейн

ВИЗИТКА

■ Марк Рейн е вицепрезидент на Epic Games и е една от най-колоритните фигури в бизнеса с компютърни игри. Започва кариерата си през 1991 г., когато участва в разработката на Commander Keen 4. По-късно взема участие в работата по хитове като Jazz Jackrabbit, Tyrian, Age of Wonders, Unreal, Unreal Tournament и естествено Unreal Tournament 2003.

Никола Дърпатов: На конференцията към Световните Кибер Игри представихте Unreal Championship за XBox. Тази игра трябваше да излезе още преди половин година. Защо се получи закъснението?

Марк Рейн: От една страна, доопрявахме някои неща по играта. От друга, Microsoft забавиха XBox Live (играта през Интернет за Xbox – бел.авт.).

Никола Дърпатов: Като гледаме Unreal Tournament 2003 и Unreal Championship, прави впечатление, че двете игри са почти идентични. Защо се получи така?

Марк Рейн: (смее се): Няма такова нещо! Unreal Championship си е 100% оригинална игра. Сега сериозно. Действително режимите на игра и геймплеят са почти идентични, но в Unreal Championship има десетина карти, които ги няма в Unreal Tournament 2003. Освен това това ще е първата игра за Xbox, за която ще се предлагат безплатно допълнителни карти, скинове и т.н., които ще могат да се теглят от Интернет чрез конзолата и Xbox Live. Така че в много отношения Unreal Championship е абсолютна новост, поне що се отнася до конзолите.

Никола Дърпатов: Да се върнем малко и на Unreal Tournament 2003. Поне на мен ми се стори, че малко сте претупали играта. Особено соловата част има доста незавършен вид, а и доста от предварително обещаните неща ги няма в играта.

Марк Рейн: Няма такова нещо! В играта няма нищо претупано!

В този момент в разговора се включва и Джак Портър (програмист от Epic Games).

Джак Портър: Действително за соловата кампания в UT2003 нямахме много време, така че част от планираните неща не успяхме да ги включим. Добрата вест е, че в момента работим усърдно по безплатен bonuspack, който трябва да е готов в края на януари или през февруари. В него сме предвидили и един изцяло нов режим на игра.

Марк Рейн: Искам да добавя, че очакваме много MOD-ове за UT2003. През следващата година ще организираме специален конкурс за най-добър MOD и ще раздадем много сериозни парични награди. Искам да добавя, че въпреки че в UT2003 няма возила, ние сме предвидили такава опция за авторите на MOD-ове и много разчитаме, че те ще се възползват от нея. Друга голяма екстра е, че успяхме да включим на третия диск почти пълна версия на Maya, която е една от най-добрите програми за правене на 3D-модели.

Никола Дърпатов: Желая ви успех и ще очакваме с нетърпение bonuspack-а.



Отляво надясно: Джак Портър, Марк Рейн, Никола Дърпатов.

Dragon's Lair 3D

Дръзкият Дърк - най-комичният рицар на всички времена

■ Dragonstone Software ■ www.dragonslair3d.com ■ PIII 300, 64 MB RAM, 700 MB HDD ■ 3rd person action-adventure ■ 2 CD

Изминаха 20 години от раждането на оригиналния Dragon's Lair – една от най-забележителните игри за всички времена, заглавието, върнало тълпите в аркадните зали, а след това преработвано безброй пъти за всички възможни игрови платформи. Само преди няколко месеца бе издаден последният римейк за PC. Поне аз не съм учуден, че съвременните геймъри и дори много колеги гейм-журналисти не го приеха положително – когато за теб Doom е едва ли не най-старата игра на света, просто е трудно да разбереш с какво е било впечатляващо едно интерактивно анимационно филмче преди 20 години. Ние, съвременните играчи, сме доста по-капризни и ни трябва нещо различно от стотина кратки анимации, залепени заедно, дори за да повдигнем едната си вежда. Нещо като Dragon's Lair 3D...



▲ Самоуверен, храбър, глуповат и с меч – четири от задължителните качества за истинския герой.



▲ Чувствам се виновен...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Историята на играта си е все същата... Какво, не я знаете? Оригиналът е излязъл преди 20 години, а вие сте само на 15? Добре, специално за вас, ще започна приказката от самото начало, тя и без това се разказва само с едно изречение.

Имало едно време...

Злият магьосник Мордрок и неговият голям страшен дракон Синдж отвлекли прекрасната дама Дафни и само храбрият рицар Дърк можел да я спаси, но за целта трябвало да се справи с всички опасности, които го дебнели в огромната крепост-лабиринт на похитителите... Ще кажете "най-брадатото клише" и ще бъдете съвсем прави, но тук е мястото да отбележим, че играта всъщност е пародийна и точно там се крие целият й чар. Всички герои в нея са карикатурни и ще предизвикат не една усмивка върху лицата ви. Например Дръзкият Дърк дори само с външния си вид прилича на абсолютен неудачник – ръцете му са твърде големи, физиономията му е твърде плоска, дори смешното миниатюрно шлемче е кацнало върху главата му като бръмбар на тръна. И въпреки това той излиза победител във всички невъзможни ситуации, най-вече заради своя див късмет и безумната увереност в собствените му способности (безкрайните му "животи" няма да споменаваме). Дафни пък е вятърничава, съблазнителна и типично русокоса – обикновено е твърде заета да пърха с вежди и да застава в интересни пози, за да бъде уплашена или стресната от своите похитители. А тънкото, изразително гласче прави персонажа й съвсем пълнокръвен в неговата повърхностност. Да не пропускаме дракона – зелен, мустакат и мързелив, затлъстял от прекомерно ядене на ориз, принцеси и малки китайчета...

Всички тези герои са си съвсем същите, каквито бяха в оригиналната игра отпреди 20 години, но геймплеят на Dragon's Lair 3D е коренно различен. Докато оригиналът бе просто един интерактивен анимационен филм и предизвикателството пред играча бе единствено налучкването на правилните комбинации от клавиши, в настоящата игра получаваме пълната свобода на съвременния жанр 3rd person екшън-приключение. При това Dragon's Lair 3D може по всички показатели да се конкурира с най-добрите заглавия в жанра и със сигурност ще се понрави на всички играчи, които си падат по анимационните филмчета и техния тип хумор.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	10	8	9

Триизмерна графика, която изглежда двуизмерно

Авторите са си поставили амбициозната задача да пресъздадат максимално правдиво типичната аманиционна "cartoon" атмосфера на оригинала. В контраст със останалите съвременни 3D заглавия, тук графиката е максимално семпла и са използвани всевъзможни малки трикове, за да може всеки момент от играта да изглежда едва ли не като кадър от анимационен филм. Това решение води след себе си две много приятни следствия – играта изглежда различно от всяка друга на пазара и освен това никак не натоварва вашата машина. Опростената до крайност графика няма да ви зашемети или да ви върже очите на възел, но със сигурност няма и да ви подразни, пък и е много приятно в днешните времена на "броене на полигони и спецефекти", да видиш производител, който не следва всеобщите моди.

Озвучаването е превъзходно. Оригиналният саундтрак успява много ловко да се преплете с геймплея на играта и създава точно необходимото настроение във всеки един момент. Звуковите ефекти също са страшно забавни, особено когато главният герой загине, бъде размазан, промушен или се блъсне с голяма засилка в някоя стена (прости ми, Дърк, и дано в твоя свят не направят игра, в която ти да управляваш мен, защото съм сигурен, че



▲ Всяка Магическа Есенция дава нови възможности.

ще си го върнеш тъпкано). Неповторимото гласче на Дафни пък просто трябва да го чуете, за да разберете, защо нашият рицар е тръгнал да рискува живота си и да трепе дракони заради нея.

Геймплеят на играта е преди всичко забавен. За да стигнете до целта си, ще трябва да преминете през цялата крепост, олицетворение на чистото зло, където всичко е против вас и ви дебнат безброй опасности, коя от коя по-смъртоносни. Хитри капани, коварни и смешни чудовища, смъртоносни шеги и всевъзможни небивалици ви очакват в лабиринтите, скроени за вас от злия магьосник. В началото Дърк разчита само на верния си меч, но напредвайки придобива нови таланти от магическите есенции, пазени от наймогъщите чудовища в замъка. Също така се въоръжава с арбалет и няколко типа стрели, които ще ви послужат по най-невероятни начини. Играта не е кратка, но въпреки това ще я завършите преди да ви омръзне. Ситуациите в нея са всевъзможни и почти не се повтарят – всяка нова стая в крепостта предлага пред Дърк ново предизвикателство и нови начини да загине. "Високата смъртност" на главния герой не е единственият реверанс към оригинала – присъстват много от познатите чудовища и дори повечето познати стаи и капани, естествено, адаптирани към новия тип геймплей. Въпреки това Dragon's Lair 3D не е някакво прашасало заглавие, от което смърди на ретрогейминг, каквото беше римейкът преди няколко месеца, и според мен ще спечели нови почитатели на Дърк и Дафни.


▼ Този злокобен зелен коридор ми навява чувство на deja vu.


▼ С теб имам стари сметки за разчистване... отпреди 20 години.


▼ Колко романтично...

Какво смятат техните създатели да правят по-нататък? Дръжте се – очаква ни пълнометражен анимационен филм по големите екрани. Кога ще е готов той все още е рано да се каже, но сценарият е написан и работата по филма кипи с пълна сила.

Смятам да завърша тази статия с един виц, познанието от който можете директно да приложите в тази игра. Самият виц е толкова стар, че може дори да не сте го чували... Знаете ли как се убива Син Дракон? Ами с меч за Сини Дракони. А как се убива Червен Дракон? Набива се до посиняване и после се убива с меч за Сини Дракони. Как се убива Зелен Дракон? Ядосвате го, докато почервенее от яд, после го набивате до посиняване и пак с меча. А как се убива Розов Дракон? Че кой е чувал за Розови Дракони?!

MEDAL OF HONOR SPEARHEAD

EXPANSION PACK

Интересен експанжън за хитовата игра

■ Electronic Arts ■ www.eagames.com ■ PII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, 800 MB HDD ■ FPS ■ 1 CD

"Как така "Скачай!"? Не искам, страх ме е от високото! Пък и виж долу какво гъмжило е от немци! Да ги избия, ти нормален ли си? Ааа!" С тези мисли и последвалото свободно падане в нощното небе над Франция започнах преживяването Spearhead. Падайки надолу като жива бомба и в последствие разбивайки покрива на някаква плевня, отново си припомних атмосферата на Medal Of Honor и мириса на войната. Докато висях от парашута и се молех да не ме забърше някой немски откос усетих и че нещата леко са се променили. Как? Четете нататък.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com





Първо, играта върви по-бавно. Енджинът не е променян, но за сметка на това в даден момент на екрана се развиват повече действия, отколкото в MOHAA. Въпреки че на повечето места фреймрейтът е приемлив, нееднократно тестовата система с Duron 900, 384 MB RAM и GF2 MX се задъхваше достатъчно, за да ме накара да превключа на ниски детайли. За сравнение при същите настройки MOHAA се играеше съвсем нормално. Това обаче съвсем не значи, че между Spearhead и Allied Assault има разлика в технически аспект – на практика Spearhead представлява просто няколко нови карти и оръжия. Както и преди, смисленият сюжет на практика е заместен от поредицата интересни и понякога свързани една с друга мисии. Действието, както и преди, се развива през Втората световна, като този път обаче главният герой е десантчик и се спуска с парашут над Нормандия по същото време, в което се провежда десантът на Омаха бийч. Веднъж стъпил на френска почва, играчът бива въвлечен в доста познат тип мисии, в които обаче въпреки запазения като цяло модел си проличават и някой дребни промени. Първо, в Spearhead немците приииждат на талази, но за сметка на това като че ли са една-две идеи по-тъповати от преди. Все още всички събития в играта са скриптирани и това понякога ги прави отчайващо трудни при първия опит и безумно лесни при втория. Скриптингът има и един голям недостатък – доста често човек може да види как противниците буквално се материализират от нищото или излизат в нелепо големи количества от още по-нелепи места. Например в една от мисиите на играта иззад един камион един по един пред дулото на тежката ми картечница наизскачаха около една дузина германци, и то след като буквално преди секунди го бях обходил от всички страни и нямаше никой нито във, нито около него. В един друг, още по-брутален случай на дизайнерско недоглеждане, на десетина метра от мен бяха телепортирани цял отбор юнаци, като изглежда авторите на играта са разчитали, че няма да гледам в тази посока в този момент, тъй като току-що бях минал оттам. Да, обаче аз гледах точно в тази посока и гафът не остана незабелязан. Оръжията, с които разполагате в играта, са в общи линии същите – има нови, но те на практика представляват поредният набор вариации на тема "гърмяща пръчка" и не се различават особено много от старите такива. Освен стандартния, оръжията имат и алтернативен режим на стрелба, който представлява удар с дръжката или приклада. Отделните мисии са интересни като замисъл и що-годе добри като изпълнение – екшънът рядко спира за дълго, а и почти винаги сте плътно прикрепени към някой малък отряд, който ви помага и на който трябва да помагате.

Графика
8
Звук
8
Геймплей
7
Общо
7

Големият недостатък на Spearhead обаче е твърде малката дължина -

играта се минава за няколко часа, буквално на един дъх. Според мен би трябвало експанжънът на една от най-добрите екшън игри за годината (а и изобщо) да е доста по-дълъг, но уви. Озвучаването в играта в повечето ситуации е на познатото високо ниво – фоновите шумове с далечните престрелки, виковете на съюзниците и противниците, бученето на двигателите на машините, трясъкът на картечниците – всичко си е на мястото и звучи страхотно. Репликите на героите повечето пъти звучат автентично, но в 1-2 случая ми се сториха твърде неестествени спрямо ситуацията. Medal Of Honor: Spearhead би бил доста добър експанжън за Allied Assault, но за жалост има някои дразнещи проблеми и е твърде кратък. Въпреки това обаче бих го препоръчал на всеки фен на MOHAA и на игрите на военна тематика като цяло.





Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	9	9



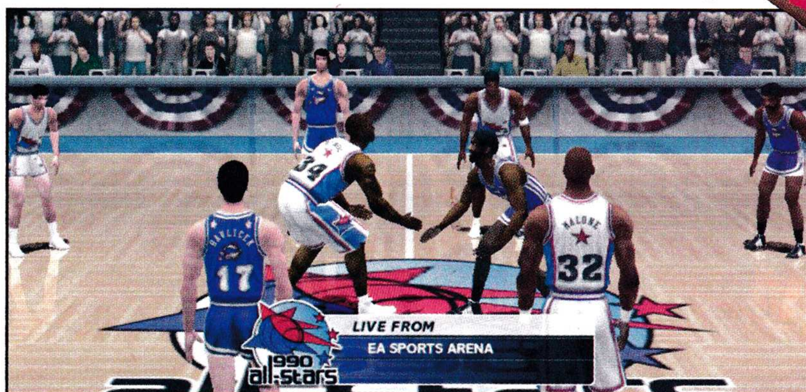
NBA Live 2003

А вие можете ли да скачате?

■ EA Sports/Electronic Arts ■ www.ea.com
■ PII 450MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM ■ Sports ■ 1 CD

МУЗИКАТА В NBA LIVE 2003

- Get Live - Snoop Dogg
- Here We Go - Flipmode Squad Featuring Busta Rhymes
- It's In The Game - Fabolous
- Blao Performed - Hot Karl
- Whoa Now - B. Rich
- Drop Drop - Joe Budden
- Let's Go - Just Blaze featuring Freeway and Memphis Bleek
- Ballin' Boy - No Good
- Full Moon - Brandy featuring Fat Joe
- If I Could Go - Angie Martinez
- Too Hood - Monica featuring Jermaine Dupri
- Young & Sexy - Lyric



◄ Звездите от 70-те години срещу тези от 90-те. Това може да се случи само в NBA Live.

В пъстрата гама от спортни симулации поредицата NBA има своето запазено място. Нейната популярност не може да достигне тази на FIFA-игрите, но за сметка на това виртуалният баскетбол има свои уникални черти, които го правят любимо занимание на феновете на компютърните спортове. Изберете своя любим тим и се подгответе за невероятен екшън, изпълнен с емоции, драматични поражения и бляскави победи. NBA Live е вече готова. По-лъскава, по-шарена и по-истинска от когато и да е било, тази игра е тук, за да ви хвърли директно в центъра на събитията...

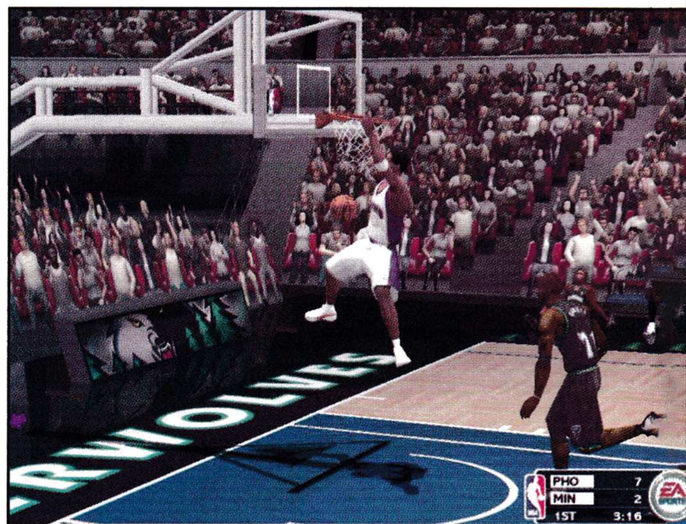
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Може някои да останат учудени, но поредицата на Electronic Arts, посветена на баскетбола, има своята дълга история. Година след година гигантът в областта на развлекателния софтуер вади поредната нова версия. Всеки път напълно основателно феновете си задават въпроса: "Какво е новото?". А най-радващото е, че всяко следващо издание има какво да предложи на преситените от виртуални забавления фенове. В интерес на истината позицията на NBA Live в пазара на спортните игри доста си прилича с тази на FIFA, NHL и другите заглавия от пъстрата продуктова палитра на EA Sports. Като цяло смислени конкурентни заглавия не съществуват и този печален факт при всяко положение не допринася особено за бързото развитие в жанра. EA Sports са заели монополно положение и диктуват на практика всичко, което се случва в света на спортните PC-игри. Причините за това са много, но най-важната сред тях е свързана с пари. А за да създадеш смислена игра, в която присъстват мега-звездите от произволен спорт, са нужни респектиращо количество зеленикави банкноти, добър пазарен усет и гъвкава маркетингова политика. Очевидно Electronic Arts разполагат с всички изброени неща в изобилие и резултатите недвусмислено потвърждават това. Единственото изключение все още са заглавията, свързани с F1 и тениса, но и там не е ясно какво ще се случи в бъдеще.

Монополната позиция на даден производител осигурява много свобода на действие. По тази причина всяка година игрите, носещи марката EA Sports, в общи линии не изненадват почти с нищо. Те са направени безспорно добре. Геймплеят винаги е "пипнат", графиката е една идея по-атрактивна, но по отношение на нововъведенията нещата продължават да се движат според до болка познатия принцип "на час по лъжичка". Най-досадното е, че дори най-малката промяна се пропагандира със страшна сила и се представя като нещо невероятно, революционно ново и невиждано досега.

Случаят с NBA Live 2003 е подобен. Иначе играта като цяло изглежда страхотно. Изцяло в духа на традицията заглавията от пореди-

▼ Невероятен кош!



▼ Мачле по двойки между Майкъл Джордан и Шакил О'Нийл.





▲ Белите определено могат да скачат.

ците NBA и NHL са еталон за графично оформление. Новият Live не прави изключение. Моделите на виртуалните баскетболисти се отличават с изключителна детайлност и сходство с оригиналите. Техните движения са меки и плавни, а дриблирането, ефектните подавания и акробатичните забивания в коша са истинска радост за окото. Същото важи и за действията на треньорите. Те реагират спрямо случващото се на терена и допълват по перфектен начин реализма в усещането от играта. Като цяло

картината от всеки мач силно наподобява визията на телевизионно предаване

Въпреки наличието на известни подобрения в публиката и оформлението на залите, този елемент все още изостава и изглежда донякъде архаично и недодялано.

Лично за мен звуковото оформление на NBA Live 2003 е истинско постижение. Наистина феновете на по-твърдия звук може и да се подразнят от тоталния хип-хоп саунд, но реалностите в съвременния баскетбол са такива. Вярно, белите също могат да скачат, но като цяло чернокожите състезатели са големите звезди в този спорт. Макар да не си падам по "черната" музика, по никакъв начин не мога да си представя играта с музика, различна от тази, която създателите са предложили. Най-голяма радост за феновете на NBA Live със сигурност ще предизвика фактът, че всички парчета са написани специално (EA Sports(tm) TRAX), а списъкът с музикантите е силно впечатляващ. Интересно е да се отбележи, че производителите са вкарали като действащи лица някои от рапърите, които се "отключват" със съответните кодове (кодовете могат да бъдат намерени на сайта на EA Sports). Въпреки че не съм пробвал как изглежда този вариант, със сигурност хрумването на авторите е оригинално и ще зарадва почитателите на включените чернокожи изпълнители. Притежателите на X-Box и PlayStation2 ще получат заедно с оригиналната игра допълнителен аудио-диск с всички парчета. Коментарите са на обичайното високо ниво и както вече се е превърнало в практика, за този елемент хората от EA Sports ангажират професионални баскетболни коментатори. Като цяло звуковата атмосфера се доближава до реалността. Подвикванията на състезателите и треньорите, ревът на тълпата по трибуните създават истинска звукова феерия, която трудно може да бъде чута на друга място.

По отношение на контролите отново трябва да се спомене вече познатият проблем при управлението с клавиатура. Ако искате да постигнете по-голяма прецизност, е добре да разполагате с приличен геймпад. С клавиатура също може да се играе, но е несравнимо по-неудобно и неефективно.

Игровите варианти се отличават с голямо разнообразие и със сигурност ще задоволят претенциите на почитателите на виртуалния баскетбол. По принцип спортните игри предлагат приблизително еднакви възможности. Така е и в NBA Live 2003. Ако за първи път опитвате заглавие от подобен тип, е задължително да свикнете с управлението и контролите. За целта може да пробвате Practice. Тук може да усъвършенствате воденето на топката и стрелбата от различни позиции. 1-on-1 е класическо мачле по двойки, като достъпни са всички играчи включени в играта. Така нареченият Exhibition Mode позволява директно да премерите сили със съперник по избор. Season лично за мен е най-приятната част от NBA Live. Тук ще се наложи да преминете през целия шампионатен цикъл, като можете сами да изберете колко дълъг да бъде той (28, 56 или класическите 82 мача). Останалите игрови варианти са Franchise и Playoffs. Редно е да се отбележи, че освен актуалните състезатели са включени "звездните" тимове от 50-те, 60-те, 70-те, 80-те и 90-те години. Така че, ако искате да противопоставите две различни поколения състезатели едно срещу друго, това е не само възможно, но и особено забавно.

− / +

Плюсове:

- подобрена графика
- страхотна анимация
- реалистични движения на баскетболистите
- треньорите участват по-активно
- впечатляващо звуково оформление
- невероятно свеж саундтрак, написан специално за играта
- разнообразни и забавни игрови варианти

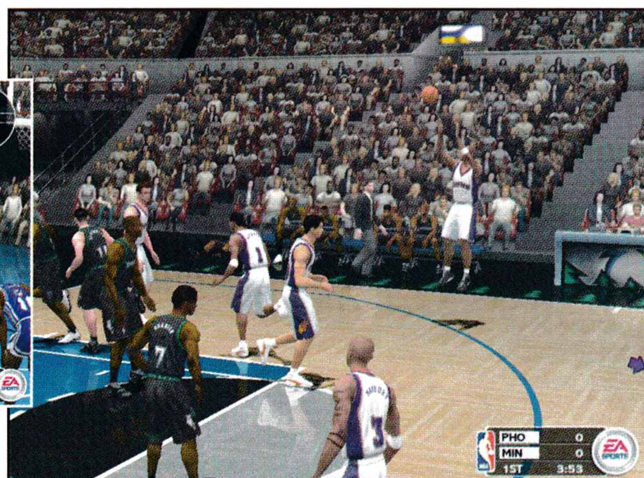
Минуси:

- неудобна за игра с клавиатура
- повишени системни изисквания
- въпреки подобренията залите и публиката не изглеждат добре

▶ Стрелбата за "тройка" не е лесна дори във виртуалния баскетбол..



▲ След нарушение следва Free Throw.



След епохата на империите идва ред на митовете...

AGE of MYTHOLOGY

■ Ensemble Studios/Microsoft Games ■ www.microsoft.com/games ■ PII 450 MHz, 128 MB RAM, 16MB VRAM ■ RTS ■ 2 CD

Графика	9
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

Благодарение на Age Of Empires Ensemble Studios се наредиха сред големите заедно с Blizzard и Westwood. След невероятния успех на предишните издания, хората от тази компания подходиха по един колкото очакван, толкова и изненадващ начин. Те оставиха настрана развитието на цивилизациите и обърнаха своя поглед към митологията...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Жанрът RTS определено имаше нужда от заглавие, което е максимално близо до реални събития от историята на човечеството. При всяко положение битките с извънземни или войните в някакъв абсурден антиутопичен свят са нещо забавно, но на тях разбираемо им липсва връзката с реалността, да не говорим за някакъв познавателен елемент. Поредицата Age Of Empire донякъде запълни тази празнина и отвори очите на мнозина за конкретни исторически събития и личности. Както винаги се появиха някои мнения на недоволни и несъгласни с историческата фактология, смесването на събитията и измислянето на такива. Макар тези мнения да имаха известни основания, не бива да се забравя един съвсем прост и пределно ясен факт. Тук става дума за игра! А да играеш означава преди всичко да се забавляваш.


▲ С божията помощ противникът е отнесен от торнадо.

Age Of Mythology едва ли би предизвикала подобни дискусии, тъй като тук историята, митологията и визията на създателите са забъркани в един странен коктейл, от който по никакъв начин не може да очакваме автентичност на пресъздадените събития. Според мен проблемът е в сюжета на играта. Смятам, че това е абсолютно най-слабият компонент в AOM. Разбирам и в голяма степен одобрявам желанието на авторите да направят приключението максимално загадъчно, зрелищно и в същото време разбираемо. Обаче съчетаването в сюжетната линия на древногръцки, египетски и скандинавски митове и персонажи е доста рисковано начинание. За разлика от предишните игри, тук силно е застъпено присъствието и активната позиция на конкретни герои. Голяма част от тях са познати от творбите на Омир и древногръцките митове. Американската интерпретация на техните образи е меко казано повърхностна, а в определени моменти откровено инфантилна. Ясно е, че за да се харесат на широката публика, тези персонажи трябва да бъдат възможно най-опростени и разбираеми. В крайна сметка, ако човек не е кой знае колко придирчив и се абстрахира от тези неща, ще може да се наслади на едно от най-вълнуващите заглавия в RTS-жанра.

Историята на играта ни прави дейни участници в невероятните приключения на Arkantos. В духа на древногръцките митове и легенди, зад на пръв поглед обикновените събития, се крие нещо значително по-сложно и тайнствено. Така Arkantos и останалите герои се оказват въвлечени в гигантска конспира-

▼ Птиците Феникс са мощно оръжие, но струват скъпо и са уязвими.




▲ Пътешествието из подземния свят е едно от най-вълнуващите приключения в играта.

ция. В поредица от над 30 мисии нашият герой заедно с неговата компания ще премине през множество приключения, които започват от древна Гърция, преминават през пустинята на Египет и достигат своята кулминация в ледените полета на далечна Скандинавия. В това фантастично пътешествие към Arkantos непрекъснато се присъединяват нови герои, с чиято помощ злото трябва да бъде победено. В тази схватка се усеща неизменното присъствие на древните божества, които помагат и на двете страни в конфликта. Благодарение на тяхната свръхестествена мощ ще станете свидетели на забележителни събития и ще може да се възползвате от сили, които далеч надхвърлят тези на обикновените смъртни човеци.

Всъщност още с историята става ясно, че

Age Of Mythology е по-различна и комплексна от своите предшественици

Нововъведенията са не само много като количество, но и като качество. Преди всичко трябва да се отбележи коренно промененият външен облик на играта. Действията в AOM се извършват в напълно нова 3D-среда. Игрите от тази серия винаги са се отличавали с перфектен външен вид, но тук нещата определено са достигнали своя връх. Оформлението на картите, сградите и различните видове unit-и поразява със своята красота и детайлност. Силно впечатляваща е zoom-функцията, благодарение на която можете да станете съвсем близък свидетел на битките.

Филмчетата между мисиите са невероятни като визуално представяне

и служат напълно успешно като средство за поддържане на сюжетната линия.

Подобни неща могат да се кажат също за звуковото и музикално оформление. В различни интервюта авторите на музиката признават, че са силно повлияни от изпълнители като Peter Gabriel, Tuatara, Bill Laswell, Talvin Singh и други. Използвани са множество мотиви от предишните игри, но те са обогатени с нови инструменти и звучене. Идеята да се постигне известна интерактивност на музиката (т.е. да се променя в съответствие с конкретните събития в играта) е изключително добра, а доколко е успешна можете да се убедите и сами. Репликите на отделните единици са подбрани така, че да не дразнят, а ревовете на различните митични unit-и са създадени с невероятно майсторство. За целта специалистите по звука в Ensemble Studios са записали множество реални звуци, които в обработения си вид допринасят за страхотната атмосфера в играта.

Графиката и звукът са особено важен компонент, но при стратегиите в реално време те като че ли стоят на по-заден план. Тук основният акцент пада върху геймплея, а по този показател

Age Of Mythology е на границата на съвършенството

Сред списъка с нововъведения на първо място бих изтъкнал появата на Боговете като изключително важен фактор за развитието на играта и въвеждането на "супер-оръжията". Този елемент от играта беше повод за доста критики от страна на феновете и хората от Ensemble Studios са намерили деликатно решение. Всъщност тук не става дума точно за оръжия, а за божествени сили. За разлика от другите стратегии, където употребата на подобни средства цели нанасяне на мащабни поражения на противника, в AOM нещата са доста по-комплексни. Така наречените God Powers са най-общо в три насоки: икономически, нападателни и защитни. Те са общо четири на брой (за всяка епоха по една), зависят от избора на божество и могат да се използват само по един път. Като стана въпрос за божества, трябва да се отбележи, че разработчиците са избрали три митологични системи – древногръцката, египетската и на германските племена (в играта наречени Norse). Количеството божества за всяка една от "расите" са общо 12 – три главни и по девет второстепенни. В началото избирате един от тримата главни богове на вашия народ. Това се случва в Archaic Age, първата от четирите епохи, а при преминаването към всяка следваща (Classical, Heroic и Mythic) правите избор на някое от второстепенните божества. От този ваш ход зависят технологичното развитие, различните усъвършенствания на вашите unit-и и сгради, а така също възможността за създаване на различни митологични единици и както вече стана дума, специфичната божествена сила. Главните божества на гърците са Зевс, Посейдон и Хадес, а второстепенните – Атина, Хермес, Аполон, Дионисий, Хефест, Хера, Арес, Афродита и Артемис. При египтяните основните богове са Ра, Изис и Сет, а допълнителните – Баст, Птах, Хатор, Секхмет, Хорус, Озирис, Анубис, Нефтис и Тот. Аналогично е положението и с германските богове.

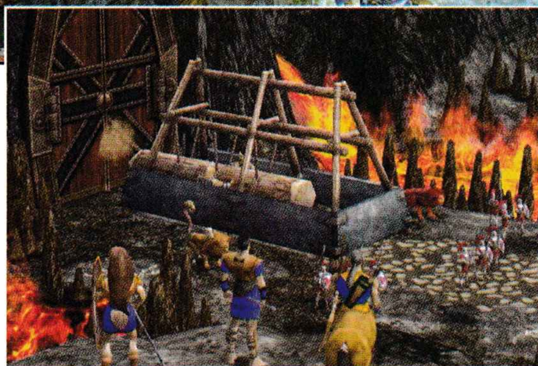
–	+

Плюсове:
- невероятно красива графика
- страхотно изпипан звук
- атрактивен и балансиран геймплей
- множество нововъведения
- забележителни филмчета между мисиите

Минуси:
- в определени моменти нелепа история на играта
- смехотворно американизирани митологични персонажи
- сравнително високи системни изисквания



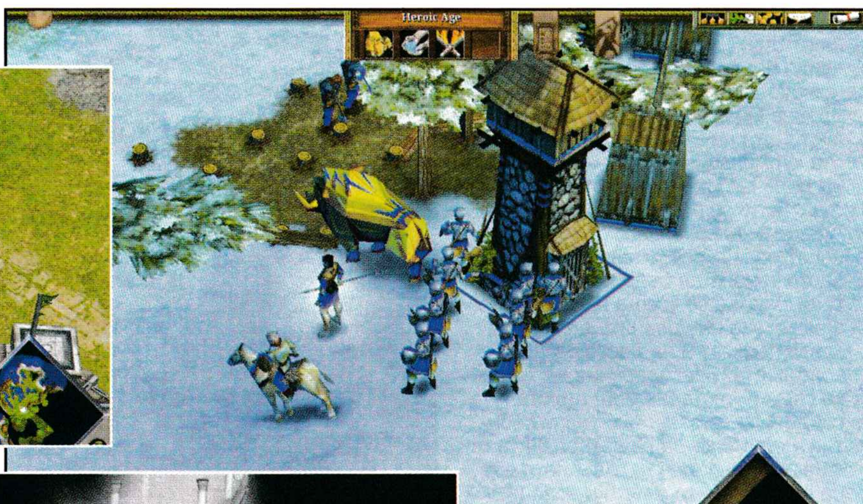
▲ Всички храмове на злото трябва да бъдат разрушени.


▲ Филмчетата в началото и края на всяка мисия са невероятни.


▲ Силата на Озирис в действие.


▲ След миг тази сграда ще бъде унищожена.

В очакване на врага сред ледените полета на Скандинавия.





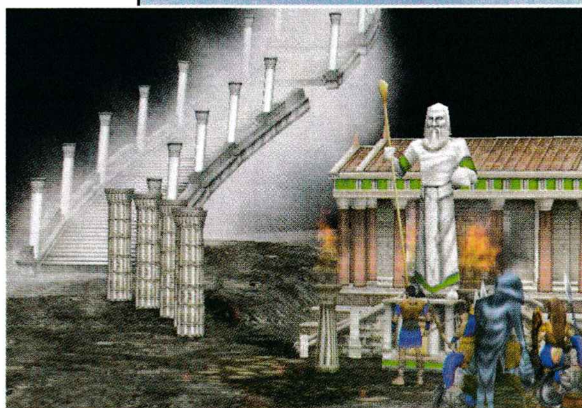
Битка в близък план.

Те са Один, Тор и Локи, подпомагани от Фрея, Хеймдал, Ньорд, Скади, Балдр, Тир, Форсети, Браги и Хел. Ако не знаете кой какъв е и какви са неговите функции и положение в йерархията, не бива да се притеснявате, тъй като към играта има ръководство, където са обяснени особеностите на религиозните системи. Освен това преди всеки избор на божество ще получите подробна информация за неговата специална сила, митологични unit-и и ъпгрейди.

Промени има и в икономическите аспекти на играта. Тук присъстват добре познатите от AOE-игрите ресурси (дърва, злато и храна). Техният добив се извършва по същия начин както беше и в предишните игри. Вместо камъните е въведен нов ресурс, наречен favor (благоволение). Favor е необходим за създаването на митичните единици и за осъществяването на някои ъпгрейди. Този ресурс се добива по специфичен начин за всеки един от народите. При гърците това става като за целта се изпратят няколко селяни да се молят на храма (Temple). При египтяните се строят специални монументи (общо пет на брой), а скандинавците трупат Favor в битките със своите противници. Количеството от тази духовна "суровина" е ограничено до 100 единици, като единственото изключение е в случай, че изберете като главно божество Зевс. Тогава лимитът се покачва до двеста. Дървата и храната могат да бъдат купувани или продавани пазара за злато, докато с Favor това не става. Друга



Поредната схватка със злото се състои в Египет.



С благоволението на Зевс изходът от подземния свят е намерен.

наистина полезна новост са неизчерпаемите ферми

В предишните игри това не беше добре обмислено и по тази причина се хабеше доста време и средства в тази насока. Гърците и египтяните трупат ресурси и строят сгради с помощта на селяните, докато при германите вече е налице известно разделение на труда, което прави този народ особено интересен. Селяните и джуджетата събират суровини, но строителните дейности са поверени на няколко вида единици, които освен като строители се изявяват и като чудесни бойци. Налице са известни ограничения върху броя на къщите, чрез който се контролира количеството на популацията. Интересното в случая е, че ако искате да имате повече от 100 единици, ще се наложи да изградите повече от един Town Center.

По отношение на бойните единици също са налице множество промени. Основната схема е запазена, но си струва да се споменат два вида специални бойци. Това са героите и митичните unit-и. Героите притежават качества, надхвърлящи многократно тези на обикновените войници и са силни както срещу митичните войни, така и срещу обикновените войски. Всички те имат своите уникални качества, като безспорно най-интересни са героите на гърците. Също толкова важни с появата си са митичните единици. По принцип те се появяват във Classical Age, но ако играете с гърците, още в първата епоха ще можете да създавате крилатия кон Пегас, който е чудесно средство за разкриване на картата. Тези страховити войни общо над 30 и са наистина ужасяващо средство за унищожение. Най-атрактивни според мен са гръцките и египетските творения. Голямо впечатление ми направиха египетската птица Феникс и гръцката Медуза, но не бива да се подценяват и останалите. Тяхното производство е бавно и скъпо, тъй като изискват доста Favor и други ресурси, но това всъщност е добре, защото така се налага внимателно да се преценява стратегията и начинът им на употреба. Обикновените войски са разделени в пет групи: пехота, стрелци, кавалерия, обсадни оръжия и флот. Те като цяло са балансирани, но са налице някои нюанси в зависимост от народа, с който играете.

Игровите варианти са в рамките на познатото от AOE-заглавията. Те са Campaign, Random Map и Multiplayer (LAN или Интернет). Освен това има Tutorial, който е полезен единствено за тези, които никога не са опитвали игра от серията. Нивата на трудност са общо четири. Тук трябва да отбележа, че хората от Ensemble Studios са се постарали да разчупят баналната рамка на стратегиите в реално време, според която победата беше еквивалентна на тоталното унищожение на противника. Победа в AOM може да се постигне чрез построяване и съхраняване на Wonder за определено време или чрез построяване на Town Centers върху всички Settlements, намиращи се на картата. Поради специфичното технологично развитие внезапните атаки в ранните етапи на играта са като цяло лишени от смисъл.

Пътешествие по море.



Arx Fatalis

Виждали ли сте играта Ultima Underworld: Stygian Abyss?

■ Arkane Studios/JoWood ■ www.arxfatalis-online.com ■ PIII 500, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ RPG ■ 1 CD

Преди точно десет години изчезналата вече компания Looking Glass завършва една игра, която остава легенда за всички фенове на RPG-тата. Това е Ultima Underworld: Stygian Abyss. От нея са продадени половин милион копия и причината за това е не само великолепната история и gameplay, но и наличието на истинска 3D-графика.

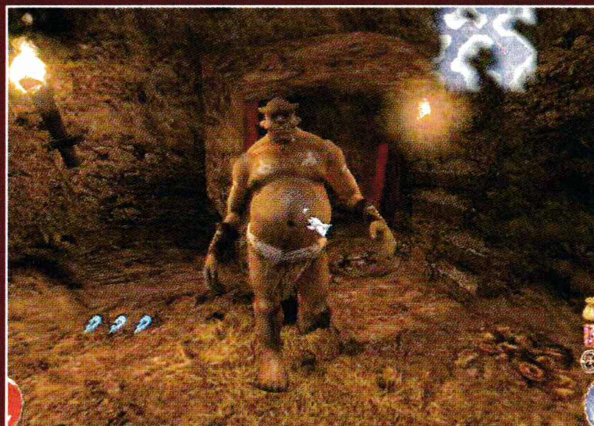
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

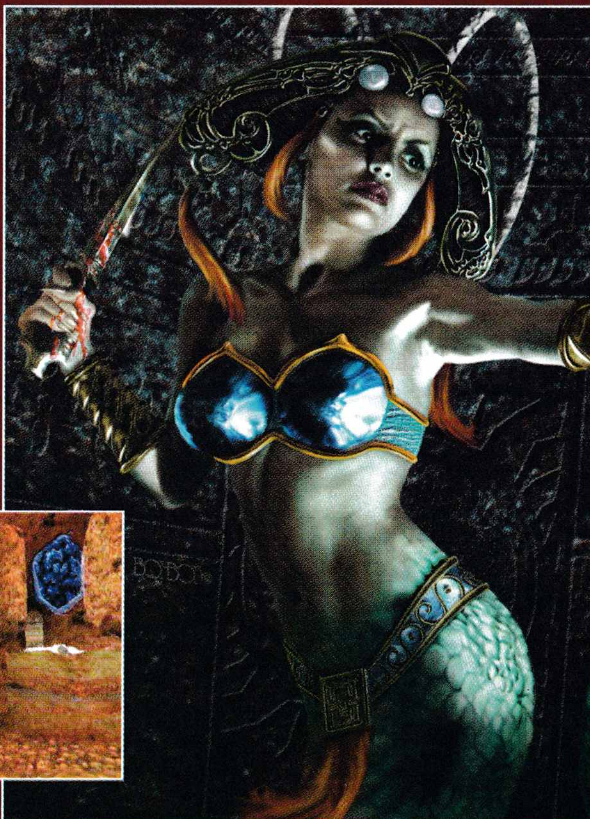
Не се наемам да споря дали това е наистина е най-първата подобна игра, но фактът, че в нея са използвани цял куп съвременни технологии – и то без 3D-видеокарти и със системни изисквания, които вече не помним, че са съществували – процесор 286 и 2 MB RAM. Това беше first person RPG, в което главният ви герой можеше да плува, да се катери, да скача, да лети, да стреля с арбалет и да мята магии нависоко или надолу. Доста по-късно се появиха и последователи, включително прочутият Doom – но дори и тази игра беше псевдотриизмерна и на практика продължаваше да използва принципите на стария Wolfenstein.

Защо правим тази екскурзия в миналото ли? Просто защото RPG-то Arx Fatalis има прекалено много прилики с тази някогашна класика – достатъчно много, за да бъде обявено от някои за remake на някогашната "подземна" Ultima. И честно казано, на мен ми се струва, че може би имат право!

Играта започва с кратко интро, в което облечен в магьоснически одежди човек ни запознава с тъжната история на Arx и принудителното преселение на хора, гоблини и тролове в изоставените подземни мини на джуджетата. Принудително, защото някакъв непознат катаклизъм завинаги е скрил слънцето зад хоризонта и единственото спасение било дълбоко под земната повърхност. Цели пет години продължило преселението, по време на което расите забравили старите вражди и за пръв път заработили заедно. Всяка раса получила по едно ниво от старите мини (Ultima Underworld) и така цивилизацията била спасена. След като непосредствената опасност отминала расите започнали отново да се гледат подозрително, но поне се запазило относителното спокойствие на въоръжен неутралитет. До последно време...

Следва молба за помощ, отправена към боговете... и прекъсната от появил се отникъде убиец. Тук филмчето е направено великолепно и появата на убиеца е абсолютно стряскаща... но въпреки това ми стана и смешно, защото този страшен "убиец" беше... плъх-нинджа. Явно







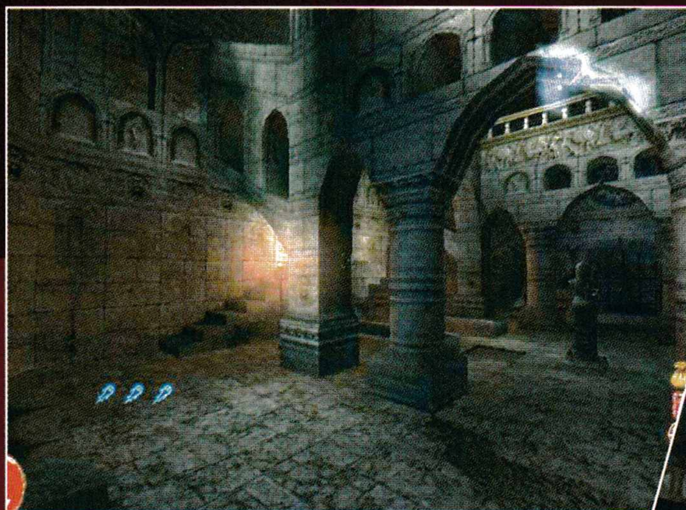
някои са гледали прекалено много "Костенурките – нинджи". Плъхът мяташе шурикени (поне приличаха на такива) и най-накрая изчезна насред размит бял кръг.

Следва вашата поява – полугол мъж, влачен от гоблини към близката килия... където се и събуждате. Не сте изненадани, че не помните нищо от миналото си, нали?

Междувременно сте създали и героя си. Изборът в началото изглежда голям – трябва да се съобразявате с четири основни статистики и девет умения, но с малко помощ бързо ще се ориентирате и ще разберете, че не е точно така. На първо време ще разпределите 40 точки между четирите основни характеристики – strength, mental, dexterity и constitution. При разпределянето имайте предвид, че за всяко качено ниво получавате още по една точка за разпределяне, но общият брой на нивата е само 10 и се качват доста бавно. Показателят сила определя и броните, които можете да използвате – и за най-тежките брони ви трябва strength 14. В подобни игри показателят dexterity обикновено е много важен – но сигурно ще ви прозвучи кощунствено, ако ви кажа, че тук можете да го оставите посредствен. Той модифицира най-вече "вроде-

КАКВО ТЕСТВАХМЕ?

■ Настоящата статия е написана по версия 1.14; когато списанието беше подготвено за печат се появи patch 1.15, който по настояване на феновете се опитва да премахне 2-3 досадни недостатъка. За съжаление не се справя по най-добрия начин. Може би, когато четете списанието, вече ще е готов и следващият patch, тогава Arx Fatalis ще заслужава още по-висока оценка.







ния" ви armor class, но това, което ще получите от dexterity, е много помалко от това, което ще получите от най-обикновените брони. За да имате реална полза от висок dexterity, този показател трябва да бъде наистина МНОГО висок – евентуално, ако решите да играете "thief" персонаж (dexterity 14 ви трябва и за да използвате оръжието на плъховетенинджи). Не ви го препоръчвам обаче за първо запознаване с играта. Показателят "mental" е ясен – той влияе върху магьосническите ви способности и устойчивостта срещу магия, а "constitution" – върху наличните "hit points" и устойчивостта срещу отрова.

Следват деветте умения. Имайте предвид две неща – първо, те се измерват в проценти – и показване с 10 означава само 10% повече, и второ, че с качване на ниво получавате по 15% за разпределяне. Ето малко допълнителни сведения за уменията: Ethereal Link – най-безполезното умение според мен. Сваляте го до крайност. Intuition – помага ви да виждате секретни врати, бутони и капани и да продавате и купувате по-изгодно. В Arx Fatalis

парите обаче не са голям проблем -

след първата третина на играта ще имате вече повече пари, отколкото можете да изхарчите, а колкото до секретните врати... те и така се откриват сравнително лесно. Следва "Object Knowledge" – извънредно нужно умение. Тук не можете да използвате неидентифицирани предмети и няма кой да го стори освен вас. Освен това с помощта на това умение ще можете да си правите самички potions – по-евтино е, отколкото да ги купувате и освен това не се продават в неограничени количества. Имате нужда от "object knowledge" 15% за най-обикновените предмети, 35% за елементарните магически предмети, 50%, за да правите healing potions и 60% за mana potions. Това умение определя и способностите ви да си поправяте сами оръжието и броните – но подобре не се занимавайте с това. Technical skill – определя способността ви за lockpick и disarm traps. За да завършите играта, нямате нужда от lockpick, но няма да можете да отворите цял куп врати. Колкото до капаните – те като че ли не са смъртоносни. Casting – това умение определя устойчивостта ви на магия и мощността на използваните spells – по 10% на ниво (но това са различни нива от нивото на героя ви). Defence – модифицира показателя ви armor class, а combat и projectile влияят съответно върху melee и missile атаката. Показател combat 60% е достатъчен, за да използвате всяко оръжие, въпреки че за някои има и допълнителни изисквания – за strength, dexterity или object knowledge. И за последно stealth. То е необходимо, за да се движите безшумно (ако играете като thief) и това е умението, което определя шанса ви за успешна кражба. Имайте предвид, че за да откраднете каквото и да е било, имате нужда от stealth най-малко 50% – и няма да можете да изпълните всички странични куестове без да откраднете някой и друг ключ (понякога и убийството е решение на проблема, но дори и никой да не ви е видял, автоматично всички от същата раса на нивото ще ви станат врагове).

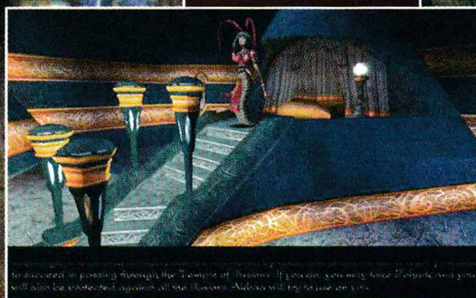
Графика	9
Звук	8
Геймплей	8
Общо	8

Нека сега да се върнем обратно на играта – оставихме героя ви полугол, със загубена памет и без оръжие в насред заключена килия – тежък проблем. Оттук следва и непосредствената ви задача – да се измъкнете от килията, да си пробиете път сред нивото на гоблините и да се доберете до човешко жилище...

В началото няма да разполагате с магии, тъй като за тях са необходими руни – но ако сте внимателни, доста бързо ще се снабдите с първите си няколко екземпляра. И за съжаление тук ще се сблъскате с един от недостатъците на играта – използването на магиите... В Ultima Underworld пак използвахте руни, които подреждахте в комбинации – и един път подредени с едно кликане на мишката магията беше готова. Създателите на Arx Fatalis обаче са решили да се правят на оригинални. Тук трябва да имате руните (и за да можете да ги използвате, трябва най-напред да ги "използвате" както всеки друг обикновен предмет – "Enter" по подразбиране), след което за която и да е магия трябва с курсора да нарисувате руните на екрана. Което на теория изглежда добре и красиво, но не става за битка... по-









ради което можете предварително да запаметите до 3 магии и да ги използвате с hotkeys. Но на никого не е ясно защо точно три? А не 5, 9 или 10? Практическият резултат е че по време на битка си избумквате запаметените магии и после забравяте за тях. Ако много държите, можете да опитате да побегнете, да си подготвите магията и пак да се върнете в битката. Този трик често проработва, тъй като много от противниците са по-бавни от вас. Можете да го използвате и в ръкопашния бой – нанасяте удар и отстъпвате... повтаряте докато е нужно.

Няма да ви разкривам нищо повече от самия сюжет – достатъчно е да знаете, че е добър и интересен и пълен с неочаквани обрати.

Играта ще ви отнеме поне една седмица -

особено ако се захванете да решавате допълнителните куестове. А те са важни за развитието на персонажа ви, тъй като битките ги има, но не са така многобройни както във Wizardry 8 (например) и само от сражения няма да спечелите кой знае колко experience points. Освен това за повечето куестове има по повече от едно решение, което прави дори и преиграването интересно.

Тези от вас, които са свикнали на многобройните магически предмети от Diablo, може и да бъдат малко разочаровани – тук магическите нещица са доста по-малко като разнообразие – но и по-редки (спомням си, че в Ultima Underworld намирането на една най-обикновена "breast plate" броня беше цяло събитие).

Няколко думи за правенето на potions – ще намирате пет вида треви (в една от книгите ще откриете обяснение как някои растения били трансформирани с магия, така че да могат да растат и без светлина). Тези треви трябва да ги обработите с mortar&pestle, после да ги "използвате" върху празен potion и получената комбинация да дестилирате в специален апарат (първия подобен апарат ще откриете едва след като преминете около 1/3 от играта).

Ще ви трябва и голямо количество храна – поне ако играете без patch 1.15, тъй като героят ви непрекъснато огладнява. От друга страна, храната ви и лекува по малко, така че не я подминавайте. Не можете да спите, но ако не се движите, регенерирате доста бързо hit points и мана, а ако бъдете отровени, не се паникьосвайте – отровата преминава достатъчно бързо от само себе си.

Голямо достойнство на Arx Fatalis е превъзходната графика

Разбира се, подземията са съставени от модули, но дизайнът на нивата е много добър и едва ли някога ще забележите характерното за много подобни игри повторение на едни и същи коридори. Но с графиката идва и един много досаден недостатък – не, този път не са системните изисквания, а огромното време за зареждане на нивата. С patch 1.15 производителите твърдяха, че ще решат този проблем, но така са го решили, че само те си го забелязват.

Друг недостатък на играта е картата, върху която не може да си правите бележки. Добре поне, че с 1.15 се добавя "minimap", която може постоянно да стои активна на екрана.

Като че ли играта няма някакви други недостатъци, а и от изброените най-неприятният е бавното зареждане и да се надяваме, че със следващия patch наистина ще бъде поправен.

Добри думи могат да се кажат и за звуците – достатъчно са добри, за да подпомогнат за "правилната" атмосфера в играта. Но пък не винаги има субтитри за разговорите... (а колкото до атмосферата – досега не съм срещал игра, която да надмине в това отношение втората Elder Scrolls – там звуците си бяха буквално усмъртяващи).

Тези от вас, които са играли Ultima Underworld, вероятно ще си припомнят и някои други тънкости по геймплея – например ако не можете да отворите сандък или врата, се пробвайте да я разбиете...

Водата в Arx Fatalis, не знам защо, изглежда много страшна и отровно зелена – но си е най-обикновена вода и в нея може да ловите риба...

Разполагате с огромна възможност за взаимодействие с околната среда и това е един от големите плюсове на играта. Така че финалният ми съвет е – ако обичате RPG-тата, не пропускайте Arx Fatalis и ЕКСПЕРИМЕНТИРАЙТЕ! Приятните изненади в тази игра са често срещано явление!





ANOTHER WAR

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	5	6	6



Diablo с нацисти или нещо друго?

■ Mirage Entertainment ■ www.miragei.com ■ Pentium III 300, 128 MB RAM ■ RPG ■ 4 CD

Когато чуят думите "ролева игра", повечето хора неизбежно правят асоциация с фентъзи-жанра. Може би защото за авторите на тези игри каноните "Меч и Магия" винаги са били най-удобни – с орките, елфите, джуджетата, драконите, рицарите и епичните подвизи. Изобщо няма какво да му мислят задълбочено – десетките автори на фентъзи-романи са направили това вместо тях. А ролеви бисери като Fallout, които нямат абсолютно нищо общо с фентъзито, си остават почти музейна рядкост. Дори само защото попада в тази "не-фентъзи" ролева категория, Another War предизвиква интерес въпреки многото си явни несъвършенства.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Действието в Another War се развива по времето на Втората световна война, а фактът, че авторите са се вдъхновили от култовите филми за Индиана Джоунс, е повече от очевиден. От вашия герой се очаква да разплете сложна археологическа загадка с мистични краски и да пресече плановете на Райха за световно господство. Това е съпътствано с много патаклама, като в ролята на пушечно месо се явяват безкрайните орди немски войници, гестаповски агенти, а по-нататък в играта и странни нечовешки изчадия.

Ролевата система на играта е проста и функционална – в началото ви се предлага избор между три игрови класа

Здравеняк, крадец или интелектуалец

Всеки от тези три класа има предварително генерирани стойности на седемте базови атрибута – Сила, Интелект, Скорост, Късмет и т.н. Трябва да персонализирате героя си, повишавайки няколко от същите тези атрибути още в началото. Ще имате тази възможност и в течение на играта, когато, трупайки опит, развивате героя си. Това развитие се изразява и в овладяването и усъвършенстването на разнообразни "бойни" и "специални" умения, както и в придобиването на по-добра екипировка.

Another War е екшън-ориентирана ролева игра. За разлика от много подобни заглавия, тук главният герой скоро събира около себе си малка група от спътници, които допълват слабите му страни и участват наравно с него в битките. Имате пълен контрол над екипировката и развитието на вашите сподвижници, но не и над действията им в битка, което на моменти е доста неудобно, защото ще загубите играта, ако някой от тях загине (да, това не е фентъзито, където в такъв случай трябва само да отидете до близкия храм и да го съживите за 200 жълтици).

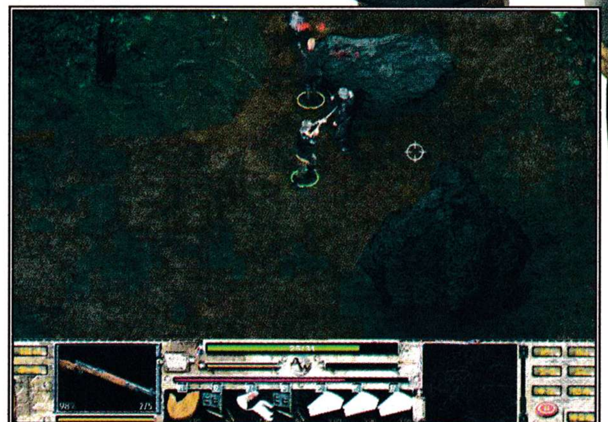
Битките – голямата издънка

Макар че в играта има смислена история, а също така доста загадки и проблеми, които могат да се разрешат с небатални средства, освен това има и твърде много нацисти, които трябва да бъдат застреляни, намушкани или взривени в добрия стар hack-and-slash стил. За съжаление, точно тези вездесъщи битки, са може би най-слабата страна на Another War – те са неубедителни, нереалистични и, което е доста поважно, не са никак забавни и ще ви отегчат за нула време. В началото може би ще си задавате съвсем основателни въпроси като "Какъв е смисълът от огнестрелните оръжия, когато в играта те се използват или от упор или от три до пет крачки разстояние" или "Защо, по дяволите на неброниран персонаж му трябват около 10 изстрела с пистолет, за да хвърли топа", но скоро ще сте толкова отегчени от повтарящите се еднотипни битки, че най-вероятно ще захвърлите тези въпроси, заедно с Another War, настрани и ще се захванете да редите икебана или да съзерцавате пъпа си, тъй като това е далеч по-интересно.

Като прибавим към нелепите битки цялостното излъчване на аматьорщина, което се усеща както в грозната интродукция, така и в некачественото озвучаване, в крайна сметка получаваме една игра с много недостатъци, която едва ли има шанс да стане популярна, но все пак е донякъде нестандартна и може да заинтересова поне по-толерантните играчи.



▲ Историята започва в малко френско градче, окупирано от нацистите.



▲ Битките твърде бързо ще ви омръзнат, а за съжаление точно те заемат голяма част от игровото време в Another War.

IRON STORM

Стандартен шутър за любителите на жанра

■ 4X Interactive / Wanadoo ■ www.dreamcatchergames.com/ironstorm ■ PIII 600 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2 ■ FPS ■ 2 CD

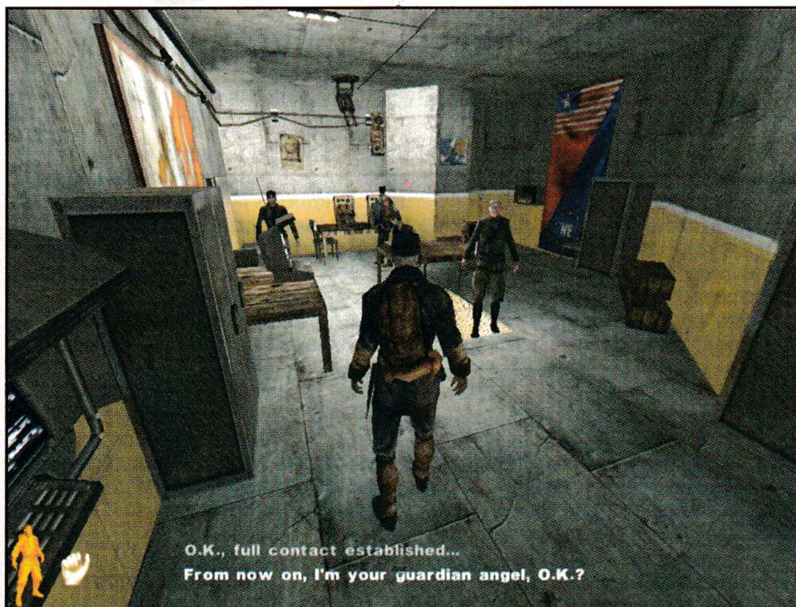
Когато става дума за исторически събития от глобален мащаб, въпросът "Ами какво щеше да стане, ако еди-какво-си се беше развило по друг начин?" звучи крайно интересно.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Една от игрите, която се опита да промени ключов момент в историята на човечеството беше Command & Conquer: Red Alert. Там събитията, довели до Втората световна война бяха различни, съответно и самата война и изходът от нея бяха съвсем други. Явно някаква подобна идея се е въртяла в главите и на създателите на Iron Storm, защото те предприемат аналогичен подход, просто си избират друга война – Първата световна. В реалната история тя започва през 1914 г. и завършва през 1918 г. Тук, обаче, светът си живее в състояние на война вече половин век – до 1964 г. Всичко е различно от познатото ни – културата, технологията, начинът на живот.

В момента конфликтът се води между САЩ и армията на поредния маниак от руски произход, който иска да създаде огромна империя, завладявайки цяла Европа и Азия. Фронтовата линия пресича територията на Германия, където и се развива действието на играта. Поради естеството на самата война, и нейната продължителност, воюващите страни не са в цветущо икономическо състояние. Затова те финансират войната чрез самата нея – всеки ден, в зависимост от прогреса, акциите на различните производители на оръжия и техника, както и другите институции падат или се покачват, съответно текат пари в едната или другата посока. По телевизията постоянно се пускат различни реклами, интервюта с командири, и всякаква друга пропаганда.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	7



Вие сте Джеймс Андерсън, елитен командос (разбира се, че как иначе), и по заповед на главното командване се впускате в поредица рисковани мисии. Тази част от историята е съвсем стандартното за жанра клише, но самата обстановка в играта е достатъчно оригинална, за да компенсира това. Чувството, което изпитвате, наблюдавайки хората, постройките и предметите, е някак двойнствено. Авторите са успели много умело да пресъздадат обстановката такава, каквото би трябвало да бъде в една паралелна реалност – всичко изглежда едновременно футуристично и остаряло. Навсякъде има окопи, бункери и развалини. Преобладаващото настроение е мрачно, цветовата гама е предимно в нюанси на сивото и кафявото, но все пак това е разбираемо – действието на играта започва на 3-ти март 1964 г. и е зима.



Програмистите от 4X Interactive са използвали собствен графичен енджин. Макар и доста далеч от възможностите на последното поколение Unreal енджин, да речем, той е напълно достатъчен за нуждите на играта. Освен това е и доста "лек" по отношение на хардуера и върви перфектно дори и на не толкова съвременни машини (посочените по-горе системни изисквания са тези, упоменати от самите разработчици и неизвестно защо са завишени значително). Да не говорим, че това е една от наистина малкото игри, в които по подобаващо добър начин са реализирани и двете гледни точки – от първо и от трето лице. Други подобни примери, за които се сещам, са Jedi Outcast и Operation Flashpoint.

И след като Iron Storm в крайна сметка е екшън-ориентирана игра –





нека поговорим малко и за екшъна. Арсеналът от оръжия не е нито много богат, нито много беден. Самите те са разделени на категории, като от всяка от тях можете да носите само по един представител – например можете да избирате между пистолет със заглушител и такъв без заглушител, но с автоматичен режим на стрелба и по-разширен пълнител. Има различни пушки, снайпери, базуки, както и някакви странни хибриди – например нещо средно между снайперска пушка и автомат. Разбира се, в играта присъства и задължителният за всеки войник нож. По-интересно нещо е големият избор на гранати – стандартни експлозивни, разпръскващи се, такива със сълзотворен или отровен газ. Вражеските войници ги използват достатъчно често, за да ви вгорчат живота, но не толкова, за да изглежда прекалено. Присъстват и мини, но те нямат особено приложение освен в мултиплейър. На много места в кампанията, обаче, ще ви се наложи да се сблъсквате с тях, което хич не е приятно.

Като заговорихме за враговете -

изкуственият интелект отново не е блестящ, но в никакъв случай не е и лош

Малък проблем е, че понякога гадовете (дори и снайперистите) имат явно значително по-ограничено зрително поле от вас, т.е. вие ги виждате, а те вас – не, въпреки че гледат точно във вашата посока, докато друг път въобще не можете да разберете откъде идват куршумите,



които падат около и върху вас. Както и защо значително по-опасни от вражеските войници са обикновените кучета. Е, добре де, не са съвсем обикновени – изглеждат като чистокръвни добермани и са много, ама много злобни. По принцип 4-5 песа са си сериозна заплаха, особено в тесните окопи, където няма къде да им се изпълзнете.

Левъл дизайнът е относително добър, макар че това няма как да си проличи от първите нива, където основната забележителност са окопите и бункерите. Понякога пред вас се откриват два различни пътя до дадена точка – обикновено са подълъг, но по-лесен, или пък много кратък, но пълен с неприятности.

Самата игра предлага три нива на трудност, като на първото престрелките с войниците са си направо детска играчка, но на последното ситуацията се променя в нещо доста близко до реалистичните игри от сериите Ghost Recon или Rainbow Six – един-два точни куршума са напълно достатъчни, за да ви се наложите да се върнете до последния си сейв.

Присъства и мултиплейър режим, който обаче нямах възможност да изпробвам.

Като цяло заглавието не блести с нищо наистина забележително, но и хич не е лошо. Създателите му са си свършили перфектно работата, геймплеят е интересен (но понякога леко еднообразен), в графично и звуково отношение е над средното ниво. Ако сте любител на подобен тип игри – изиграйте и тази, няма да съжалявате.

Robin Hood: The Legend of Sherwood

Защитникът на бедните и онеправданите отново тормози своите врагове

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	8	7

■ Spellbound ■ www.robinhood-game.com ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 2MB Video ■ RTS ■ 1 CD

Миналото лято германците от Spellbound пуснаха изненадващо добрата тактическа стратегия Desperados, която се превърна в един от неочакваните хитове на сезона. Сега същата фирма се опитва да повтори успеха с Robin Hood: The Legend of Sherwood.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Годината е 1190 и Англия се намира на ръба на гражданска война. Крал Ричард още не се е върнал от Кръстоносния поход и местните феодали използват неговото отсъствие от страната, за да узурпират властта. Най-усърдни в това отношение са принц Джон и легендарният шериф на Нотингам, който е дясна ръка на алчния принц. В този драматичен за държавата момент Робин Локсли се завръща в родния си град, за да установи, че шерифът го е обявил за мъртъв и е конфискувал имотите му. Робин събира другарите си и започва открит конфликт с корумпираната власт. Дотук легендата е известна на всички и играта твърдо се придържа към нея. Вие сте Робин и имате възможност да командвате легендарния бандит и неговите другари като основната ви задача е да вгорчите максимално живота на шерифа и неговите помощници и да съберете откупа за освобождаването на крал Ричард от плен.

Като геймплей всичко това е реализирано по доста забавен начин. На пръв поглед Robin Hood изключително наподобява миналогодишния хит Desperados. Естествено действието е преместено от Дивия запад в английското средновековие, но иначе приликите са повече от очевадни. Това, което ви очаква, е сериозна тактическа стратегия с леки елементи на RPG. През цялото време имате контрол върху действията на Робин и съответните му придружители в дадената мисия. Всеки от бандитите пък си има свои специфични умения, които трябва да бъдат използвани в максимална степен, за да имате някакъв шанс за успех срещу пълчищата на зловещия шериф. Самият Робин както може и да се очаква, е перфектен стрелец с лък, неговият първи приятел Стъдли пък се е специализирал в хвърлянето на специални мрежи, с които може наведнъж да елиминира по няколко противника и в имитирането на улични просяци и т.н.

− +

Плюсове:
- Увлекателен геймплей.
- Много и разнообразни мисии.
- Робин Худ си е Робин Худ :)

Минуси:
- Графиката изглежда леко демодирано.
- Степента на трудност на моменти е прекалено висока.

Въобще

вашата дружинка предлага всевъзможни умения

и от решаващо значение е да им намерите правилно приложение. В това отношение новата игра на Spellbound плътно се приближава до суперхита Commandos. Интересната новост е нелинейният геймплей. В доста случаи имате право да избирате между няколко мисии, които са

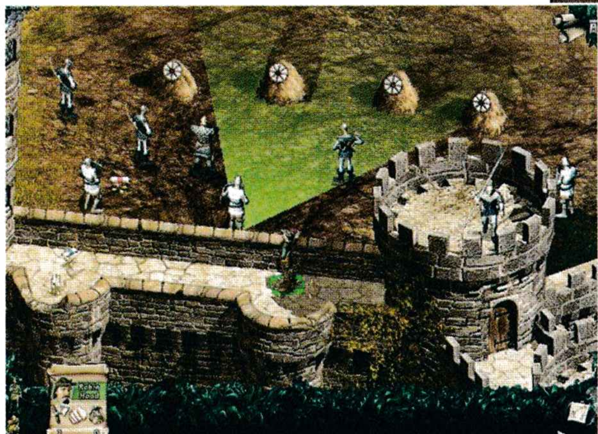


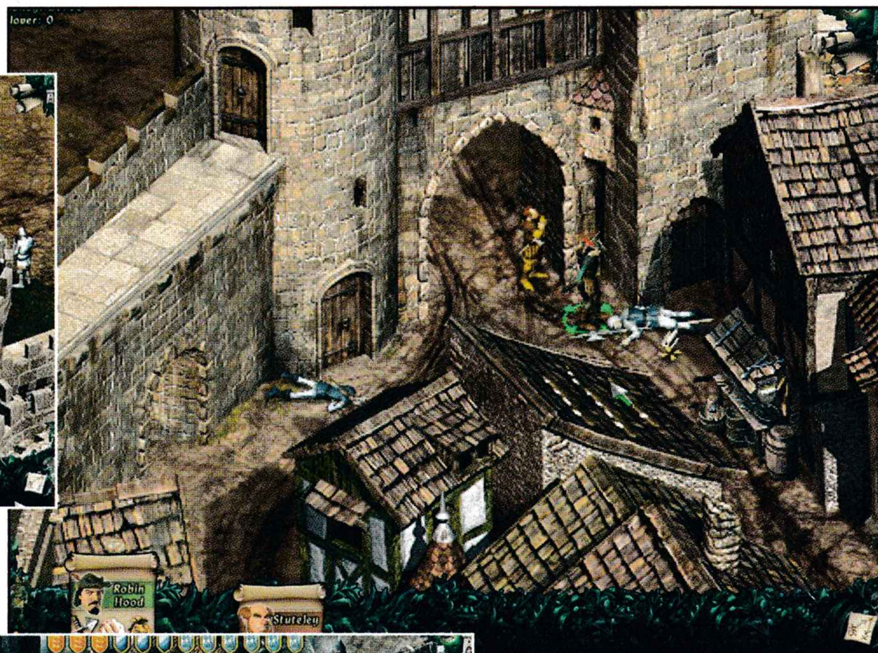


▲ В една от мисиите Робин трябва да предотврати сватбата на принц Джон с неговата любима Мариан.

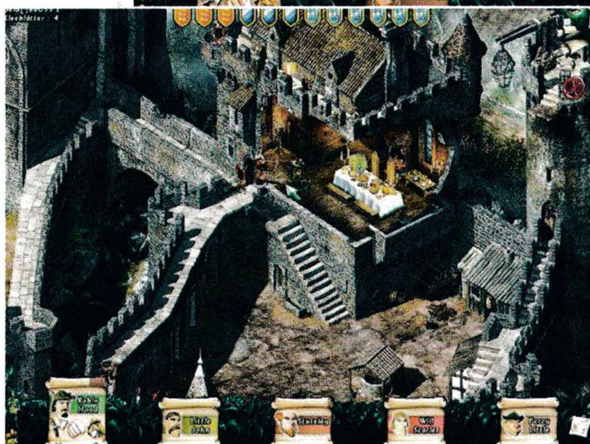
◄ Кървава баня в църквата.

Подобно на Commandos и тук можете да виждате точното полезрение на противниците.





Отблизо героите са много пикселизирани!



Робин, Литъл Джон, Стъдли и останалите се опитват да се скрият във вътрешността на сградата от копоите на нотингамския шериф.

или обири на пътници в гората или пък задачи в един от петте града на вашата карта. Това не оказва почти никакво влияние на развитието на историята, но пък ви дава чувства за свобода в Шърудската гора, а освен това по този начин можете да поотложите някоя труднichка мисия за по-късно и така да си спестите запецвания. А те са почти неизбежни, защото след първите 2-3 задачи мисиите рязко вдигат своята трудност и минаването им често отнема по над час. Това важи особено за специални задачи като примерно проникване в града без да пролеете и капчица кръв. За сметка на това вашите момъци получават възможност да се издигнат до пиедестала на истински супермени. Всеки член на бандата може с помощта на достатъчно упражнения да подобри уменията си в битките с лък и меч в рамките на 5 степени. Така първоначалната леко хаотична групичка постепенно се превръща в отряд от елитни командоси, които започват да имат реални шансове дори срещу многократно превъзхождащи ги противници. Като стана дума за групичка – във всяка мисия можете да използвате максимално шестима души като задачата ви обикновено е

да ограбвате богатствата на шерифа

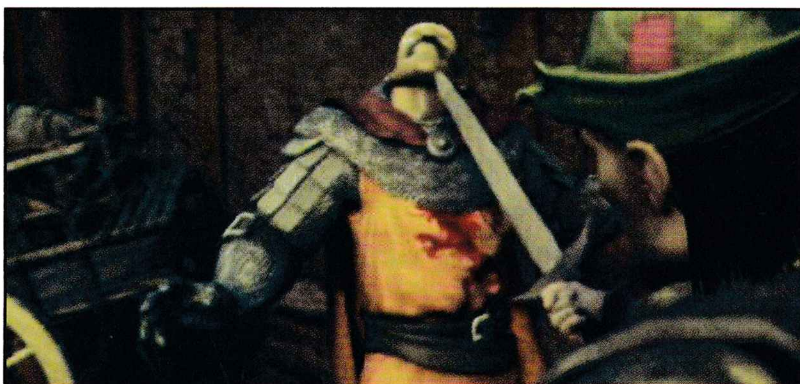
Това само по себе си изключва откритите битки и ви принуждава винаги да мислите сериозно преди да предприемете каквото и да е било на бойното поле, защото бандитите може и да са много добри майстори на бойното изкуство, но все пак са хора от плът и кръв и загиват ужасяващо бързо, ако попаднат под масиран вражески обстрел.

След всичко казано до момента мисля, че е ясно, че Robin Hood: The Legend of Sherwood със сигурност ще се хареса на всички фенове на Commandos и Desperados. Играта обаче за съжаление има и своите недотам добри страни.

На първо място е графиката. Новата игра на Spellbound използва леко модифициран вариант на графичната система, която преди година и половина предизвика фурор в Desperados. Действително тогава визията бе на ниво, но използването на изометрична 2D-графика вече не е актуално в края на 2002 г. Недостатъците на графиката си проличават с особена сила, когато решите да се възползвате от възможността да приближите камерата до събитията. Това действие почти винаги разкрива една безумно пикселиризана гледка, която определено не е от най-приятните. Жалко, защото такива дребни неща пречат на Robin Hood да получи още по-високи оценки и вероятно ще окажат и негативен ефект върху продажбите на Spellbound. Известни пропуски има и при звука. Музиката е много приятна, но озвучаването на персонажите често е далеч от истината. Тук в никакъв случай не става въпрос за дилетантски изпълнения от рода на печално известния Hired Team: Trial, но поне аз се сещам поне за десетина игри, които предлагат значително по-професионално звучащи герои. Това обаче не е болка за умиране, защото, както вече казах, геймплеят е добър. При него единственият проблем е на моменти леко завишената степен на трудност, която може да отблъсне голяма част от геймърите, които не са фанатични привърженици на тактическите стратегии. Естествено покорилите без проблем Desperados и Commandos 2 няма да имат особен проблем с предизвикателните мисии и ще оценят по достойнство играта, която ще им предложи превъзходно развлечение за 20-30 часа. А именно към тази група геймъри май са насочени новите приключения на Робин Худ.

ОЩЕ ЗА РОБИН ХУД

■ Само след 2-3 месеца на пазара ще се появи още една стратегия за легендарния Робид Худ. Тя се нарича Robin Hood: Defender of the Crown и се разработва от Blackstar, които закупиха миналата година търговската марка Cinemaware. Новата игра ще предлага 3D-графика и е официално продължение на класиката Defender of the Crown, която ви представихме преди няколко броя в нейното ново Digitally Remastered издание.



Защитникът на бедните и онеправданите отново е кошмар за хората на шерифа.

Haegemonia -Legions of Iron-

Солидна космическа стратегия с неземна визия

■ Digital Reality/DreamCatcher ■ www.haegemonia.com ■ P700 MHz, 192 MB RAM, 32 MB Video Card ■ RTS ■ 1 CD

Казват, че дори да крещиш в Космоса, няма кой да те чуе. Все пак ще опитам. Хей, чувате ли ме? Hegemonia е най-красивата стратегия на всички времена! И то каква стратегия! Възражения не приемам.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com



Hegemonia (или също Haegemonia, зависи от локализациите) ви отвежда в началото на 22 век, когато колониите на хората се разпростират навред из Слънчевата система. Най-прогресивно се развиват заселниците на Марс и скоро червената планета започва да привлича най-големите умове на нашата раса. Необходимостта от връзки със Земята почти изчезва, което никак не се нрави на губещите влияние земни политици. Това поставя началото на редица подмятания и дребни конфликти, докато се взима решение проблемите да бъдат изгладени на среща на официално равнище. За нея е избрано неутрално място, Луната, но по пътя до там представителят на марсианците е убит, а вината автоматично пада върху земните лидери. Последните упорито отричат да са замесени в атентата, но напрежението ескалира до война между световете. Така започва действието в Hegemonia.





Извинете, как се стига до Меркурий?

Няма да крия, че космическите стратегии никога не са ме вълнували особено и имам по-дълбоки впечатления само от Homeworld. По тази причина много се озорих, докато свикна с управлението на камерата и ориентирането в необятната вселена. Предполагам, ветераните на този тип игри за половин час (земно време) ще влязат в ритъм, но начинаещите трябва да се заредят с много търпение, за да рутинират уменията си до степен, в която могат да се съсредоточат върху стратегията си за битките, без да се чудят как да пратят проклетия кораб до дадена точка от пространството. Щом овладеете управлението на камерата и навигацията в триизмерната среда, можете да обърнете внимание на различните източници на ресурси и по-дребните детайли, които осигуряват победи в сраженията. Инвестираното време си струва, защото това, което предлага играта, е най-доброто в жанра и е съчетано с редица иновативни елементи.

Събирането на ресурси, примерно, може да става по няколко начина. Най-лесният на пръв поглед вариант е чрез миньорство на астероидите. Лошото е, че те бързо се изчерпват на ценни минерали. Друг източник на приходи са данъците от хората във вашите владения, но на тях също не може да се разчита напълно, тъй като баламосването на данъчните се е запазило чак до другия век. Третата ви опция е търговията с колониите, но се подгответе за хронични вражески набези, които ще водят до загуба на стока, а съответ-

но и пари.

В общи линии трите начина за събиране на ресурси са балансирани, така че по възможност трябва да ги комбинирате, за да не останете бедни като лунен кратер.

Баланс = Hegemonia

След като избухва войната, трябва да изберете на чия страна ще застанете. Земляните залагат на своята многочисленост, но не разполагат с най-модерна техника, а колонията на марсианците е малобройна, но при нея са най-добрите учени и това им осигурява по-съвършени бойни машини. На тази концепция се градят специфичните особености на двете фракции, които са балансирани до почти пълно съвършенство. От вас зависи дали ще надделеете чрез трупане на опит на единиците, research на нови технологии или ще изстисквате възможно най-много от наличното.

Трупането на опит и използването на единици-герои стана задължително в жанра на стратегиите и това е пренесено удачно в Hegemonia. В първите битки пилотите на корабите ви са новобранци, ръцете им треперят на спусъка и като нищо уцелват съюзниците си. Практиката коригира мерниците им, а вие като играч скоро разбирате, че дори слабите на вид единици при внимателно използване могат да се справят с гигантските вражески машини, ако им стреляте по двигателите или бойните установки.

Предизвикателствата и геймплеят стават дори по-вълнуващи, когато войната между Марс и Земята свършва и хората обединяват силите си срещу две извънземни раси. Така фракциите в Hegemonia стават четири, което трябва да е предостатъчно за тези от вас, които търсят разнообразие и нещо по-различно от WarCraft 3 за разцъкване в мрежа.





Кой казва, че Космосът е мрачен?

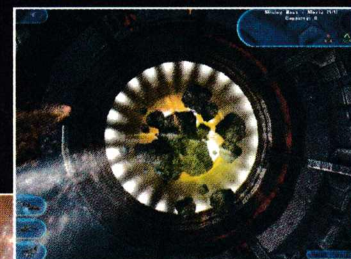
Няма такова нещо, поне не в тази игра. Digital Reality са сътворили своя версия на Слънчевата система, която сега е изпъстрена с мъглявини, астероиди и междузвезден прах. Още в главното меню оставате поразени от гледката, която се разкрива пред очите ви, докато правите няколкоминутно пътешествие из дебрите на вселената. Но истинската красота връхлита по-късно. Няма начин да пропуснете детайлите върху планетите. Върху осветената част на Земята можете да учите география, а в сянката, където е нощ, мъждукат светлинките на градовете. На границата пък осветлението постепенно се гаси, докато Слънцето бележи началото на новия ден... Невероятно!

Друг незабравима гледка е пътуването през пластовете звезден прах, покрай вас прехвърчат метеори, докато изведнъж на фона на някоя планета изплуват експлозиите на поразените свръх детайлни кораби.

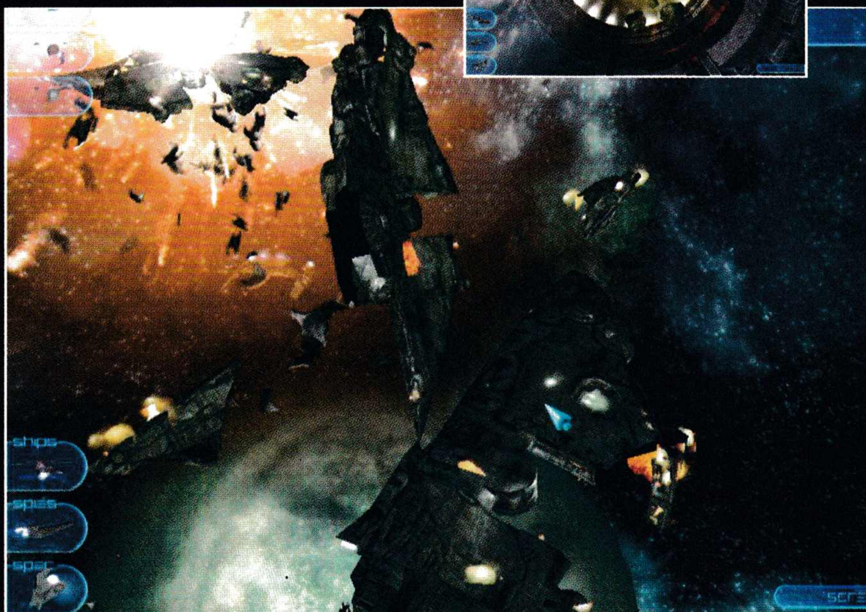
Музиката е друго нещо. В началото тя създава впечатление за възможно най-удачната за този тип игри – много ambient-мотиви със заемки от различни фантастични сериали. С течение на времето обаче положението се обръща наопаки (всъщност къде е "горе" и "долу" в космоса?) и досадата надделява. За щастие музикалният съпровод по време на битки е по-интензивен и става за слушане. Звуците са качествени и като изключим странния акцент на земния ви ментор и чистия английски на марсианците, май няма нещо особено, което си струва да спомена.

Тази игра е ценна!

Феновете на стратегиите трябва да пробват Hegemonia, защото съм убеден, че ще им допадне. В нея има много екшън и той по изключение не е за сметка на основния компонент, който дава името на жанра. Ако някой не харесa графиката, директно му казвам, че си няма и хабер от игри! Казано с други думи, това за мен е сериозен конкурент на WarCraft за приза "стратегията на годината".







"Рицаря" с черната кола се завръща в

Knight Rider

■ Davilex ■ www.davilex.com/products/knightrider
■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ Action Racing ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	6	6	5

"Време е да защитите невинните, безпомощните и безсилните в свят на престъпници, които действат над закона!"

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Knight Rider е игра, базирана на едноименен сериал от 80-те години. Историята на сериала е за Майкъл Лонг, ченге под прикритие, който е застрелян в лицето. Спасява го милионер на име Уилтън Найт, който е на чело на организация, бореща се с престъпността. Майкъл получава ново лице (това на Гарт Найт, злия син на Уилтън), нова самоличност (Майкъл Найт) и възможността да се бори с неправдата заедно със супер колата KITT (Knight Industries Two Thousand), която има вграден компютър с изкуствен интелект. Точно KITT е причината за популярността на сериала и точно той е главният герой в играта.

Ако трябва да съм честен, очаквах от играта нещо съвсем друго. Преди да я видя мислех, че ще е TPS, в който ще карате и кола. За съжаление авторите от Davilex са решили, че само карането е достатъчно и може би така е по-добре. Кой знае каква боза щяха да направят в противен случай, а така се е получило нещо що-годе добро.

Имате на разположение 10 мисии, някои разделени на части. В едни от тях ще преследвате някого или ще трябва да стигнете до дадено място за определено време. В други ще ви се стори, че играете Tomb Raider, но с KITT вместо Лара Крофт. Това, което имам предвид е, че ще трябва да се скачате по контейнери, сгради, да прескачате стени и да търсите нещо. За всичко това ще ви помогнат специалните функции на KITT. Разбира се, в началото ще минете през tutorial, за да се научите да използвате тези функции. Ще разполагате със Ski Mode – режим, в който KITT застава на 2 гуми. Удобно за минаване през тесни проходи и мостове. Turbo Boost – изстрелва колата напред и нагоре. Използва се за прескачане на стени и разни препятствия по време на преследване.

С Turbo Boost преследванията стават адски зрелищни

Ще се почувствате като в истински екшън. Представете си следната ситуация. Преследвайки поредната кола, един камион ви пресича пътя. Вие или се блъскате в него и изпускате колата, или сте достатъчно бързи, за да включите Turbo Boost, изхвърчате над камиона, отнасяте кашоните в ремаркето му и продължавате преследването. Докато летите, над въпросния камион се включва странична камера, от която гледката е като на филм. Друг интересен режим е Super Pursuit Mode, който позволява на KITT да ускори до 300 км/ч. Докато сте в този режим, Turbo Boost и Ski Mode са неактивни, но управлението на колата, противно на очакванията ми, се подобрява. Разполагате и с възможността да сканирате сгради и да точите дистанционно информация от компютри. Има и режим за нощно виждане, но изобщо не ми се наложи да го използвам.



▲ Тесните проходи не могат да спрат KITT.

Дотук всичко звучи добре, но ако трябва да съм честен, играта има адски много недостатъци.

Графиката е доста изостанала

Единствено моделът на KITT е пипнат повечко и изглежда идеално в сравнение с останалото. Озвучаването също не е на ниво. Особено дразнещо е ръмженето на мотора на KITT. Останалото се понася. Управлението на колата е трудно. В процеса на игра се свиква донякъде, но не напълно. Липсата на ръчна спирачка е голям минус. Според мен би улеснила много преследванията. А може би точно затова не са я сложили. Самите мисии, колкото и интересни да изглеждат в началото, започват да омръзват по някое време. Вероятно затова са толкова малко на брой. Бих продължил да изброявам недъзите на играта, но се боя, да не излезе, че е тотален аутсайдер. Много жалко, че добрите идеи идват на хора, които нямат възможността и/или желанието да ги развият добре. Такъв е случая с Knight Rider. Играта можеше да е нещо много повече, но уви, не й е било писано.

▼ Дали ще успея? Всъщност няма значение. Имам си бутон за рестарт :-)



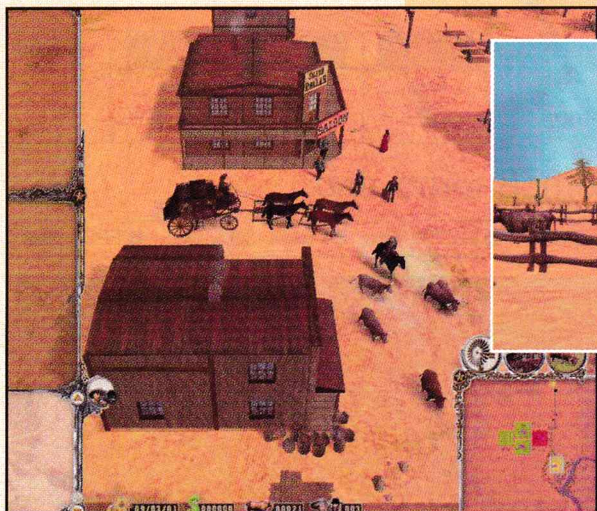


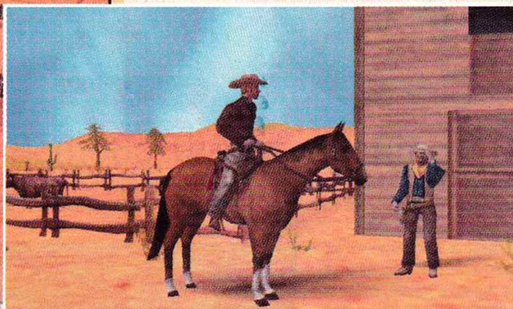


FAR WEST

С германци в Дивия запад

■ Greenwood Entertainment/Jowood Productions ■ farwest.jowood.de ■ PII 600, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ симулация ■ 1 CD





В този наш брой компанията Jowood има доста солидно присъствие! И то отново с германска икономическа симулация. За съжаление обаче недостатъците на играта Far West са доста и със сигурност няма да се превърне в хит въпреки някои достойнства.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Графика
5
Звук
5
Геймплей
6
Общо
6

А иначе на пръв поглед нещата изглеждат превъзходни. Нищо че играта е правена от германци, които навлизат в чужда за тях област – усвояването на Дивия запад. То и Карл Май е бил чист теоретик, но въпреки това книгите му и сега продължават да се четат.

Най-голямото достойнство на Far West е добрата графика. Не толкова сградите – те няма и как да са особено красиви, тъй като всички знаят, че постройките са били от дърво и думата "барака" би им подхождала в много по-голяма степен. Доброто постижение е най-вече при изобразяването на хората и животните и техните анимации. Трябва да си призная, че в тази игра видях може би най-добре направените 3D-изображения на коне и добитък, а наблюдаването на препускащ каубой или на дилижанс, теглен от четири галопиращи коня, е истинска наслада за окото! А пък между различните епизоди се появяват кратки cutscenes (направени с енджина на играта), които като че ли са епизоди от истински игрален филм!

Във възхищението си от графиката обаче май забравих да представя самата игра... Това е разказаната в 18 мисии история на вашия пра-пра-пра.... прадядо Джак, който е поставил основата на фамилното ви богатство преди много години (добавете към тях и 5 отделни single епизода, както и пет multiplayer мисии).

Ако е трябвало да напише автобиографията си, прадядото вероятно ще впише като професия "скотовъдец" – и наистина основният ви източник на доходи е отглеждането и продажбата на добитък ("longhorn" – нямам представа от породите и не знам какъв е точният превод на този термин – но знам, че говедата имат големи рога и човек е по-добре да стои надалеч от тях)

Самото скотовъдство е лесна работа – наемате каубои, купувате някое и друго говедо и ги пращате на паша... докато се поразмножат. Продавате част от тях и пак чакате... Но пък всички са гледали уестърни и знаят, че нещата не са чак толкова прости! Ще трябва да се справяте с най-различни проблеми – болести, хищници и какво ли още не. А ако имате излишни пари, можете да ги вложите в местната банка или да ги инвестирате в строежа на хотели, вестници или дори в железопътната линия. Между другото обаче ще ви се пречкат конекрадци (то трябва да се напише "говедокрадци", ама такъв термин май няма), бандити и индианци, наемниците на някой ваш съперник или просто подкупеният местен шериф.

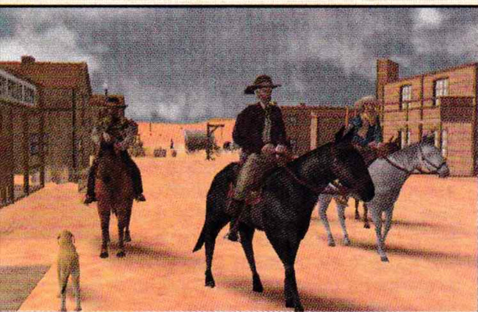
Така написано, нещата изглеждат добре. Но има един проблем, който се среща често в игрите в реално време – микромениджмънт! По незнайна причина производителите са превърнали този мениджмънт на микро ниво в макро проблем.

Трябва да се занимавате с абсолютно всичко!

И не само че не е предвидена възможност да наемете "управител", който да ви отмени в рутинните и безинтересни задачи, но и като че ли нарочно производителите са вкарали допълнителни и напълно безсмислени дейности които само ви ангажират вниманието и ви карат да "кликате" до безкрай... И типично за неопитните производители – липсва опцията за намаляване на скоростта на играта и за даване на команди по време на пауза... Най-абсурдният пример е жигосването и продажбата на добитъка. Не може да продадете добитък, който не е жигосан с клеймо – а за целта ви трябва специален фургон, който обаче жигосва само... 6 говеда и после се връща или отива на друго пасище (стадо). След което се опитвате да продадете маркирания добитък – но само за да откриете, че не може да го откарате направо за продан, а първо трябва (напълно безсмислено) да го върнете в ранчото и оттам наново да го подкарате, но този път към града... Така между разкарване на добитък, каубои, фургони и закупуването на манджа, пиячка и кафе ще установите, че не ви остава почти никакво време за "по-стратегически" занимания!

Добавете към това и почти пълната липса на звуци (освен чаткането на подковите на конете)! Добре че поне музиката (CD-audio) я бива – няколко добри изпълнения в стил Енио Мориконе. С други думи – играта Far West е типичната поредна рожба на добрата идея и необмисленото изпълнение...





007 NightFire

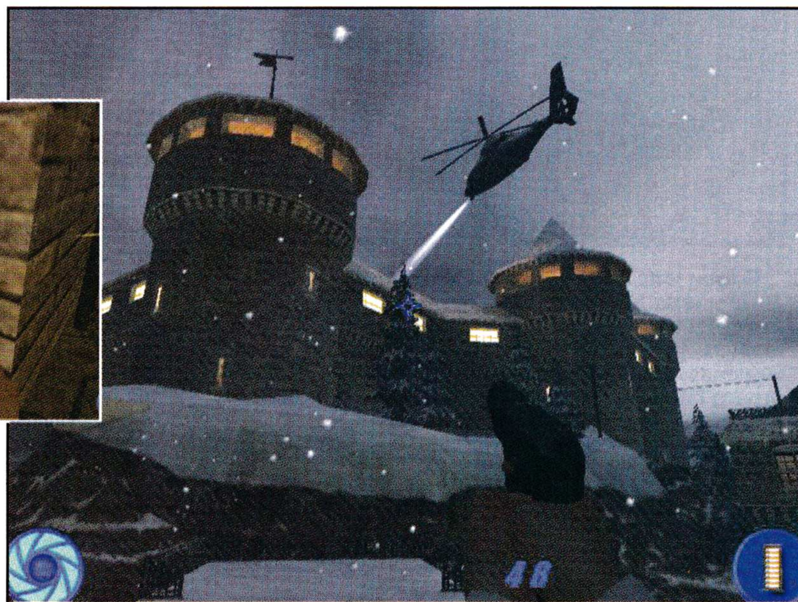
Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	8

Агент 007 отново громи световното зло

■ Electronic Arts ■ www.ea.com ■ P3 700 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ FPS ■ 2 CD

Едно от хитрите изобретения на британското разузнаване. Часовникът на Бонд има вграден лазер, който е перфектен за разбиване на катинари!



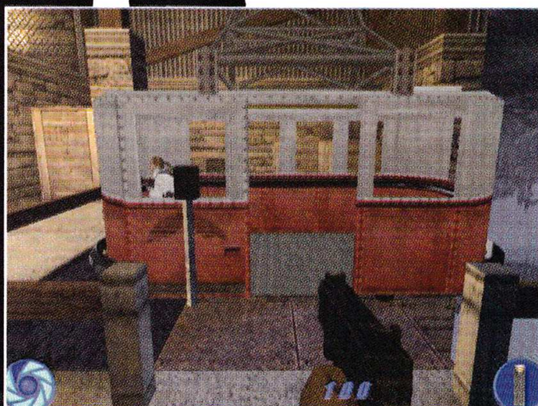


В зловещия замък на Дрейк можете да влезете или тайничко или след брутална престрелка.

НА ДИСКА

■ На диска към списанието ще намерите демо на James Bond: Nightfire.

Сцената с лифта силно напомня на Return to Castle Wolfenstein. Разликата е, че след малко лифтът ще бъде нападнат от хеликоптер.

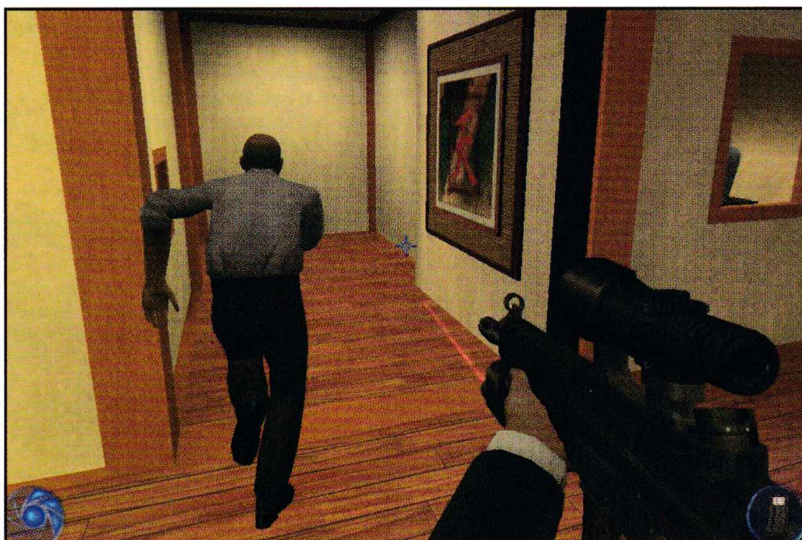


Преди близо две години Electronic Arts тъкмяха first person shooter по приключенията на Джеймс Бонд, който трябваше да пресъздаде филма The World is Not Enough. След това разработката на играта бе прекратена без много обяснения, а само няколко месеца по-късно бе обявено ново заглавие с агент 007 на име Nightfire. Ето че точно за Коледа играта е на пазара.

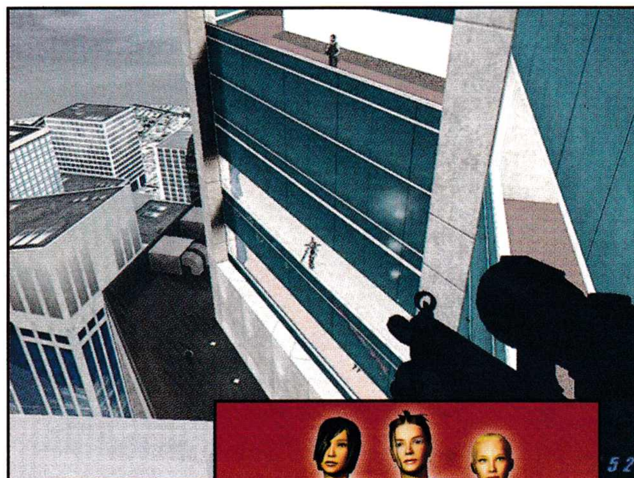
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Още в самото начало мога без никакви угризения на съвестта да заявя, че Nightfire е перфектният коледен подарък за всеки фен на Джеймс Бонд. В играта има просто всичко, за което може да си мечтае всеки любител на именития британски шпионин – сложни политически интриги, много и красиви дами и разбира се, не на последно място, екшън в главозамайващи количества.

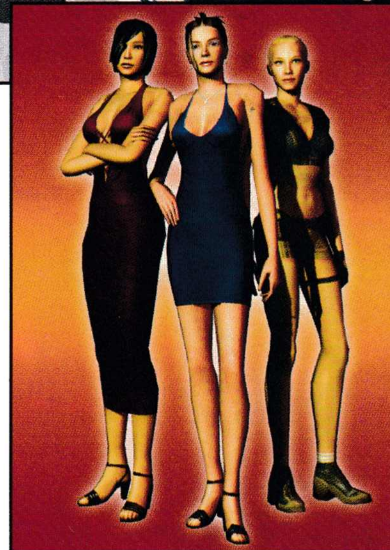
Сюжетът е чудесен и имате чувството, че като че ли е писан от самия Ян Флеминг. Една сутрин нашият агент получава от началството задачата да проучи случая на някой си Рафаел Дрейк. Същият е виден индустриалец и се занимава с обезвреждането на ядрени бойни глави от стари ракети на САЩ. Тънката особеност е, че симпатягата Дрейк явно има и по-мащабни планове от забогатяването благодарение на изгодни договори с Пентагона. Някой е успял да открадне електронната система за активиране на американския ядрен арсенал и според шефовете на разузнаването именно Рафаел е в дъното на цялата афера, а освен това бизнесменът напоследък се свързва с някаква секретна операция с кодово име Nightfire. По този случай агент 007 е командирован спешно в Австрия, където Дрейк дава парти в своя помпозен замък. Тук започва и вашето участие в трилъра. Първата задача на Бонд е да се вмъкне в добре охраняваното имение. След като се справите с охраната пък, трябва да посетите купона, където ви очакват симпатични агентки на ЦРУ и MI6. По лошо стечение на обстоятелствата



▲ На много места в играта трябва да ескортирате цивилни и да внимавате те да не бъдат застреляни.



▲ На много места в играта снайперът е най-доброто оръжие.



домакинът на веселбата се усеща

и успява да провали вашите намерения за бърза развръзка. Следва мащабно околосветство пътешествие, по време на което 007 посещава Япония, китен тихоокеански остров и още куп други екзотични местенца. Естествено през цялото време с него са любимите му пушкала, специалните играчки на Q и много красиви жени.

Трябва честно да си призная, че новото отроче на Electronic Arts е първата игра за Джеймс Бонд въобще, която действително успя да грабне вниманието ми. А в същото време трябва да си призная, че не съм изпуснал нито един филм от поредицата! Просто за разлика от всякакви други софтуерни упражнения на тема приключенията на агент 007 в случая има и много добре премислен геймплей. На пръв поглед Nightfire е просто поредният first person shooter. След като поиграете 15-20 мин. обаче ще забележите, че играта като усещане няма кой знае колко общо с голямата част от конкуренцията. Спецификата идва именно от добре пресъздаденото битие на Бонд като таен агент. Естествено нашият любимец има в арсенала си порядъчно количество пушкала, които вършат прекрасна работа срещу слугите на Дрейк, но често ще ви се налага да прибягвате до значително по-дискретни методи за преодоляване на препятствията. За целта на помощ ви идват

прочутите играчки на Q

Именно тук авторите на Nightfire са имали най-много гениални проблясъци. Бонд е екипиран с всевъзможни технически джаджи, някои от които са просто гениални. Така например на ръката на агента има специален часовник, който освен да показва времето служи идеално и за отваряне на катинари с вградения в него лазер. Още по време на първата мисия в замъка на Дрейк пък ще имате възможност да се изявите като

фотограф с помощта на... запалката на агент 007

В арсенала ви освен това се намират специални стрелички за тихо обезвреждане на стражите, електрошоков уред и какво ли още не. Друга екстра на ваше разположение е чаровната колежка Nightshade от ЦРУ. Тя, освен че е знойна красавица, е и изключително полезна в неравната битка с пълчищата на Дрейк. На определени места без нейна помощ не можете да се справите със сложните алармени инсталации. Лошата новина е, че заради атрактивната колежка винаги трябва да си отваряте очите на четири. Проблемът е, че ако лекомислената Nightshade загине, с това се проваля и вашата мисия.

Като цяло на много места в играта агент 007 не трябва да се изявява като безпощаден терминатор, а да влага малко повече мисъл в действията си. Още в първата мисия примерно трябва да се изявите като изискан джентълмен и да си спестите употребата на оръжия по време на партито в замъка. По-късно получавате възможност да спасявате заложници, а често ще трябва да си отваряте очите на четири да не убиете по погрешка невинни цивилни граждани, които са неволни свидетели на вашите престрелки с бандюгите.

Като цялостна реализация James Bond: Nightfire не разочарова. Графиката не е най-добрата възможна, но цялостната визия на играта е повече от прилична. За сметка на това звукът е перфектен. Музикалният съпровод е с филмово качество, а останалите аудиоефекти са абсолютно професионални. Интерфейсът също е добре реализиран, като превключването между оръжия и специалните играчки на Q се извършва само с едно натискане на бутон.

Естествено играта си и има и своите кусури. Много врати примерно не могат въобще да се отворят, част от нивата са прекалено тъмни, опазването на живота на цивилни камикадзета понякога е доста досадна работа и т.н. Цялостната атмосфера на Nightfire обаче е на ниво и тези дребни недостатъци не могат да развалят превъзходното впечатление, което оставя новата творба на Electronic Arts, защото, когато веднъж се впуснете в преследването на Дрейк, със сигурност няма да се спрете, преди да сте провалили окончателно неговите пъклени замисли за световно господство.

NIGHTFIRE СРЕЩУ NOLF2

■ Естествено основният конкурент на новата игра за Джеймс Бонд е второто издание на приключенията на чаровната суперагентка Кейт Арчър. И двете заглавия имат своите достойнства, но поне според мен Бонд печели, макар и с малко, състезанието. Nightfire не може да предложи хумора на NOLF2, но за сметка на това е изпълнен с култовата атмосфера на филмите и така изглежда значително "по-автентичен".

▼ Бонд се готви за нощна атака на окупираната вила.



The Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring

Единствен пръстен ги владей...

■ Black Label Games ■ www.lordoftherings.com ■ PIII 600, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, 800 MB HDD ■ 3D action-adventure ■ 2 CD



▲ Гандалф Сивия се появява за кратко в Торбодън, преди да изчезне за дълго време.

Когато една от най-четените книги на всички времена – "Властелинът на Пръстените", бе филмирана, нямаше нужда да поглеждам в Огледалото на Галадриел, за да предскажа, че компютърната игра неминуемо ще бъде издадена съвсем скоро. The Fellowship of the Ring (FOTR) е триизмерно 3rd person екшън-приключение, разработвано паралелно за Xbox, Gameboy Advance, Nintendo Gamecube, PlayStation 2 и доброто старо PC. Играта не е пощадена от всевъзможните недостатъци, съпътстващи всички подобни многоплатформени "пост-холивудски" заглавия, но въпреки това смятам, че ще се хареса поне на някои от почитателите на шедьовъра на Толкин.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	6	7

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Представянията на игрите често започват с описание на света, в който се развива действието или с кратък преразказ на тяхната фабула. В случая смятам да пропусна тези елементи, защото считам, че прочитът на "Властелинът на Прътените" е абсолютно задължителен за общата култура на всеки любител на фентъзито. Ако по случайност все още не сте се запознали с тази велика книга или поне с едноименния филм, то няма аз да съм човекът, който ще ви тормози с някакъв импровизиран преразказ, при това в представянето на една игра, която съвсем очевидно е предназначена точно за феновете на същата тази книга.

Да – именно на книгата, защото сюжетната нишка на играта се стреми да стои максимално близо до оригиналните текстове, дори там, където режисьорът на едноименния филм си позволява да се отклонява от тях или да ги съкращава. Това означава, че в играта ще преживеете приключението в Старата Гора, коварството на Стария Върбалан, запознанството с Том Бомбадил, битката със страховитите могилни твари и ще видите "истинската" Арвен, чиято роля съществено се различава от тази на холивудския й еквивалент. Естествено, добавени са няколко чисто "екшънски", подходящи за подобно заглавие, ситуации, но като цяло стремежът сюжетът на играта да върви ръка за ръка с този на книгата е повече от очевиден. Дори моделите на отделните герои не съответстват на тези от филма, с което авторите сякаш искат дебело да подчертаят – "Да, нашата игра е именно по Книгата с главно "К", това, че излиза толкова скоро след доста успешния филм, е просто съвпадение... Така де – нарочно съвпадение, но все пак съвпадение". Явно това решение е взето, за да бъдат привлечени именно заклетите Толкин-фенове, много от които недоволстваха от няколкото дребни промени и несъответствия във филма, спрямо оригинала, който го беше вдъхновил.

Но да оставим настрана разсъжденията за комерческите гамбити на производителите на играта и да се съсредоточим върху самата нея. Тя не излиза далеч извън утъпканите пътеки на жанра 3rd person екшън-приключение и едва ли ще ви предложи нещо, което не сте виждали досега. Може би най-забележителният момент е, че на ваше разположение са цели трима герои –

хобитът Фродо, скиталецът Арагорн и магьосникът Гандалф

Ще започнете играта с малкия, чевръст Фродо, след като преодолеете първите няколко нива, ще поиграете с могъщия Арагорн, а покъсно ще имате възможността да поразявате враговете си с древната магия на Гандалф. Останалите от задругата – Боромир, другите трима хобити, елфът Леголас и джуджето Гимли, също присъстват в играта като ваши спътници и ще ви помагат в битките, но няма да имате възможността да ги управлявате директно.

Играта с всеки един от тримата главни герои оставя различно впечатление у играча. С малкия Фродо

▼ Ъъх... Ментово бонбонче?









▲ Това не е маскарад за "Хелоуин", това са страховитите Назгули, които в случая изглеждат по-скоро смешни, отколкото плашещи.



▲ Том Бомбадил бе забравен във филма, но присъства в играта.

ще разберете точно колко уязвим е един хобит, въоръжен само с малка тояжка или смешен "хобитски меч". Ще трябва да разчитате най-вече на бързината си, на това да се промъквате и да избягвате битките, освен ако заедно със спътниците си нямате явно превъзходство. Като последно средство винаги ви остава Единствения Пръстен – можете просто да го сложите на пръста си и да изчезнете от погледа на простосмъртните. Само че ако прибягвате твърде често до този "спасителен пояс", рискувате да загубите душата си (и играта), защото дори невинността и чистотата на един хобит могат да бъдат опорочени от злото, криещо се в Единствения Пръстен.

Скиталецът Арагорн е идеалният воин – бърз, силен и опитен. Дали с меч, лък или запалена главня в ръка, той винаги оцелява, дори когато се изправя срещу най-могъщите противници – когато победите два или три огромни трола накуп, със сигурност ще изпитате чувство на триумф. А това не се случва толкова рядко, защото нивата с Арагорн по правило са тези с най-много битки и адреналин.

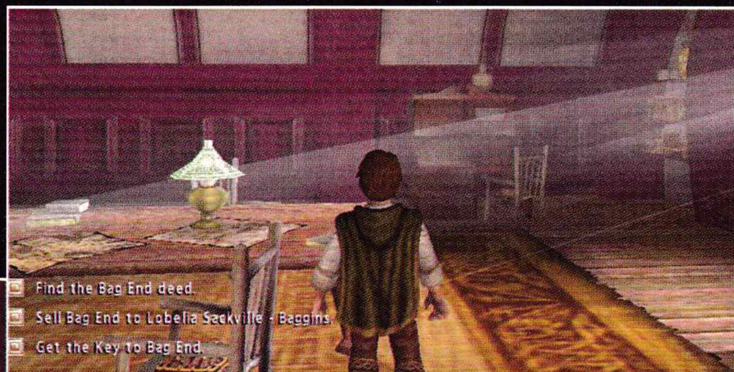
С мага Гандалф пък ще разберете къде се крие същинското могъщество. В книгата той рядко разкрива огромните си магически таланти, но в играта сякаш няма подобни задръжки. На ваше разположение са цели пет различни магии – три от тях са поразяващи, една принуждава противниците ви да се нападат взаимно, а последната е лечебна. Да не пропуснем и магическия меч Гламдринг, който магът върти със завидно за възрастта си умение. Екшънът отново е "на корем", а арсеналът магии се явява приятно допълнение към него, точно затова нивата с Гандалф поне за мен бяха най-интересни.

Както казах по-горе, играта не предлага нищо революционно, но поне е разнообразна. Нивата като цяло са твърде линейни, но тук-там се предлагат опционални "странични" задачи. В началото няма да се сблъскате с никакви противници – дава ви се възможността да посвикнете с интерфейса и управлението на главния герой (Фродо в този момент). След като екшънът започне, се редуват "стандартни" стигни-докрая-като-направиш-еди-какво-си нива със схватки със страховити "босове" (Стария Върбалан, Чудовището пред портата на Мория, Балрога). Геймплеят приятно се разнообразява от смяната на активния главен герой и спътниците, които го придружават в дадения момент. На моменти играта съумява да ви изненада със съвсем нестандартни нива – например нивото, в което играете с Фродо и сте съпровождан от джуджето Гимли, което съвсем само се справя с всички битки, но оставя интелектуалните предизвикателства на хобита.

Капките катран в кацата с мед

Накрая дойде ред и на изброяването на недостатъците в играта, които за съжаление не са малко. Графиката е прилична, но определено в края на 2002 геймърите очакват нещо далеч по-добро. Лошо впечатление прави до болка познатото явление "част от героя ми минава през стената" или "косите на прекрасната Галадриел изглеждат като странно деформирано триизмерно тяло", както и несъвършените текстури и модели на героите. Камерата, която следи движенията ви, има навика да застава на най-неочаквани и неудобни места, особено в нивата, където се придвижвате из тунели и коридори. Самата игра е кратка и се изиграва твърде бързо, като предлага само минимално предизвикателство.

Историята не е завършена, също както във филма се преразказва само първата третина от сагата на Толкин и се обещава продължение в най-близко бъдеще. Накрая – в играта има няколко груби логически недоразумения, които доста ще подразнят по-претенциозните играчи. Примерно лъковете са крайно неефективни като оръжие и за отстраняване на противник са нужни от три до тридесетина стрели – от забитите стрели чудовищата приличват на таралежи преди да паднат най-сетне след десетминутно "ходене по мъките". Това поставя на дневен ред въпросите защо такива оръжия са включени в играта и дали в Средната Земя професията "стрелец" изобщо е перспективна...



▶ Фродо казва "сбогом" на Торбодън.



▼ Има какво да се критикува в графиката на играта, особено при моделите на героите.



▼ Назгулите – стаховитите Черни Конници.

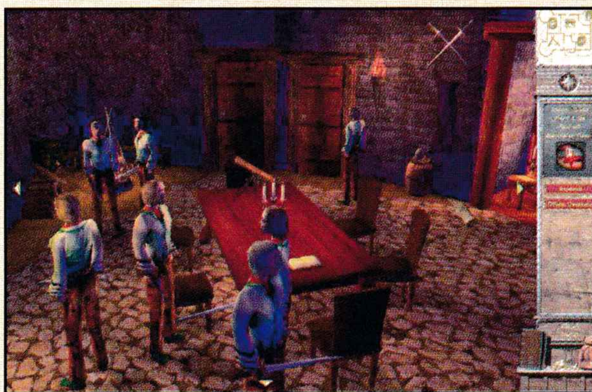
Europa 1400 The Guild

Отново добра икономическа стратегия от Германия

■ 4Head Studios ■ www.the-guild.com ■ PII 400, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ стратегия

Многобройните икономически стратегии и симулации Made in Germany вече не изненадват никого. Една от най-добрите игри от този жанр бе The Patrician II. Създадената от малкоизвестната компания 4Head Studios икономическа стратегия Europa 1400 – The Guild пресъздава идеята и основните принципи на Patrician II. Тя със сигурност е по-слаба от оригинала, но въпреки това е достатъчно интересна и забавна и заслужава да бъде изиграна.

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com



1400 AD... Европа... Армии се сражават, държави се появяват и крале изчезват... Но златото си остава най-силното оръжие. Време е да помислите за себе си – и за своите наследници. Да напуснете малкия бащин дом и да се отправите към големия град, където с много труд и разум да поставите началото на една богата и уважавана династия... Вашата династия! Но пътят няма да бъде лесен... Ще имате много съперници и освен труд и разум ще ви трябва немалко късмет, за да не завършите жизнения си път в затвора за длъжници, пронизан от изстрела на съперник или просто покосен от коварна болест в разцвета на силите си.

Както вече споменах, играта е по-слаба от Patrician II. Най-вече защото целият ви живот – и вашият, и на наследниците ви е съсредоточен в един-единствен град. Поне имате право да го изберете в началото на играта измежду пет възможности заедно с името и родословието си. Производителите твърдят (и някои списания послушно го преписаха), че разполагате с реални исторически градове... Може и така да е, но не точно в тази игра. Единственото историческо нещо са имената им. Но иначе нищо което да наподобява реалната история – като религия, бит и архитектура или специфични стопански особености. На практика изборът влияе върху степента на трудност и върху това, с кого извън града ще можете да търгувате – и нищо повече. Освен това в началото можете да изберете и религията, която ще изповядвате. Изборът не е особено богат – католическа и "catharic". Не съм силен по религиозните въпроси и не знам какво точно означава това, но съм сигурен, че не е "източно-православна", както пак прочетох в някакво писание. И освен това изборът на религия има доста второстепенно значение за играта – да не говорим за това, че може да си я сменяте като носна кърпичка. Катари е едно от названията за последователите на богомилската ерес в Западна Европа. От православна гледна точка е все едно дали ще изберете катарската или католическата ерес. Малко по-сериозно значение обаче има изборът на родители (по-точно на родословно дърво). Всяко действащо лице в Europa 1400 – the Guild се характеризира с пет показателя – negotiation, handicraft, stealth, combat и rhetoric и на теория чрез изборът на подходящи родители можете да си помогнете донякъде в кариерата. На практика установих, че тази помощ е доста минимална и е малко вероятно да бъде от някакво решаващо значение. Всеки от горните показатели или по-точно умения има шест степени на владеене и получените от родителите ви бонуси са крайно недостатъчни, така че не разчитайте особено на тях.

Значително

по-сериозно значение има изборът на първия ви занаят

Защото в Europa 1400 – The Guild не можете просто така да се захванете с каквото ви хрумне. За всяка професия ще трябва да членувате в съответната гилдия, да трупате experience и да напредвате в йерархията. Добрата новина, че всички





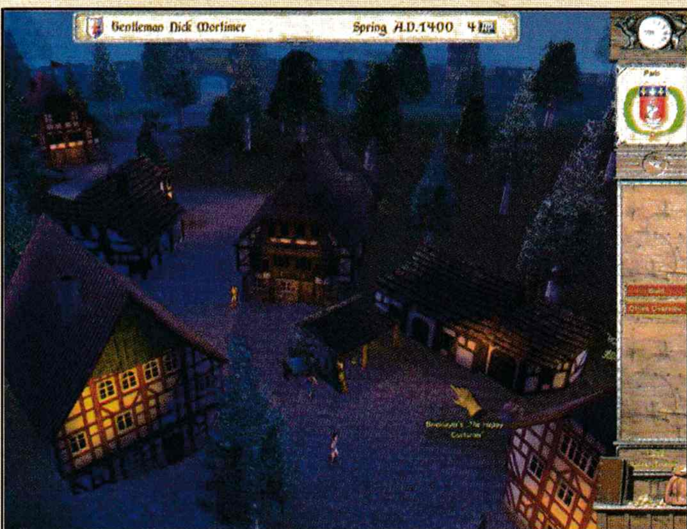




изучени професии остават и за наследниците ви, така че след няколко поколения главата на династията ви вече е специалист по всичко:-). Самите занаяти се делят на два вида – основни (терминът си е мой) и специални. В самото начало на играта може да се захванете само с някой от основните занаяти и едва като се издигнете в поне една от гилдиите ще придобиете право да се занимавате и с специалните професии. Основните занаяти са свързани с обработката на дърво, камък, метал, алхимия и парфюмерия, но освен това можете да станете свещеник, кръчмар или... професионален крадец. След като напреднете в основните професии, ще получите достъп и до специалните – където изборът е... разбойник (robber), пазител на реда (guard), банкер (money lender) или търговец. Малко е странно, но е напълно възможно да станете едновременно и разбойник, и страж, но пък бизнесът си е бизнес, а парите не миришат (както още древните римляни са успели да разберат).

Време е вече да започнете и самата игра. Както обикновено в подобни случаи в началото разполагате само с някаква миниатюрна работилничка и една малка къщурка. Назначавате работници, купувате, продавате и печелите (ако можете).

Графика
5
Звук
6
Геймплей
7
Общо
6



Не бива да пропускате обаче да ъпгрейдвате къщата и работилницата си. Някои от тези ъпгрейди ви позволяват по-голяма производителност, други ви предпазват от крадци, а трети ви дават допълнителни action points. Какво пък е сега това ли? Една от главните особености на играта! Защото вашите работници произвеждат и продават, но има действия, които само вие можете да свършите (като например да отделите време за четене, за да повишите уменията си в дадена област). Количеството на действията, които вие лично можете да извършите, се измерва с наличните ви action points. Самата игра е разделена на ходове (рундове), като всеки от тях продължава по един сезон – пролет, лято, есен и зима и в началото на всеки сезон получавате полагаемите ви се нови action points. Тук стигаме и до следващата особеност – формално един ход обхваща три месеца, но на практика целият ход е показан като един-единствен работен ден. Събуждате се в шест сутринта... в осем работниците започват работа... в девет отваря банката... В осем вечерта магазините се затварят и в единадесет се оттегляте за краткотрайна почивка. Така че на практика при разпределянето на действията си и изразходването на наличните action points ще се ръководите не толкова от сезоните, а от показанията на часовника.

И така, понатрупали сте малко пари и сте купили и втора работилница... но установявате, че времето ви вече за нищо не ви достига. Тогава на помощ се появяват майсторите (masters). Срещу доста пари за почти всяка работилница можете да наемете отделен майстор – и той може да поеме ръководството на абсолютно всички действия по нея – купуване на суровини, наемане на работници, обучение, производство, транспорт и продажби. Логично майсторите обикновено постигат послаби резултати в мениджмънта отколкото лично вие, но без тях не може – на практика е невъзможно да ръководите пряко повече от два бизнеса.

В началото на статията за няколко пъти бяха споменати думите "династия" и "наследници". Да, защото трябва и затова да се погрижете. Ще трябва да обърнете специално внимание на женитбата си. Не бива да забравяте обаче, че по това време средният човешки живот е бил не повече от 40-45 години. А за да не се прекъсне династията и да не загубите играта след смъртта си, трябва да оставите поне един наследник и при това на не по-малко от дванадесет години. А помните ли, че от родителите си получихте някакви вродени умения? И с вашите наследници е същото, но не само това – ако сте в състояние да заделите малко парици, можете дори да успеете да ги обучите и те да започнат активния си живот вече значително по-подготвени от вас!

Няколко думи за графиката на играта – в съответствие с модните тенденции тя е изцяло 3D – което не винаги е сериозно преимущество. Сградите, хората по улиците и крепостните стени изглеждат доста прилично, но като влезете в някоя работилница и погледнете работниците, ще забележите веднага, че не са положени особени усилия за изобразяването им. Трябва да спомена обаче, че в момента вече има expansion за играта (за съжаление все още само на немски език) в който освен новостите – професии, стоки, сгради, допълнителни опции за управление и т.н. са използвани и напълно нови модели за хората и те вече изглеждат значително по-добре. Освен това все пак става въпрос за стратегия и това, че работниците, погледнати отблизо, не изглеждат особено убедително, не е някакъв сериозен недостатък.

Europa 1400 – The Guild щеше да предизвиква значително по-малък интерес, ако не бяха и възможностите за политическа или църковна кариера. Като поиграете малко, ще се убедите, че това е доста по-сложно, отколкото само да печелите пари, но и доста по-интересно.

Ще приключа само с няколко думи – добра игра за любителите на икономическите стратегии и очаквам с интерес да видя какви са новостите в продължението. Ако трябва да направя обаче избор, няма да се колебая и ще избера Patrician II.

Deadly Dozen Pacific Theater

Евтиното обикновено излиза по-скъпо, но не и в този случай

■ Nfusion/Infogrames ■ www.infogrames.com ■ PIII 500, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ 1st/3rd Person Shooter ■ 1 CD



▲ Характерната за Deadly Dozen мъгла вече не пречи и стои на място в джунглите.

Първата серия на Deadly Dozen влизаше в категорията на т.нар. "budget games", които обикновено се правят от малки фирми и се продават значително по-евтино от хитовите игри. Това в пълна степен важи и за продължението Pacific Theater. По тази причина препоръчвам на всеки да занижи критериите си и да избягва сравнения с Ghost Recon или Medal of Honor.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Дебютното издание на Deadly Dozen се развиваше на фона на Втората световна война, където дванайсет американски командоси трябваше да чистят Северна Африка и Европа от вражеско присъствие. В Pacific Theater конфликтът е същият, но действието се развива в джунглите на тихоокеанските острови, техните екзотични острови и миризливи блата.

Преди всяка мисия трябва сформирате екип от четирима командоси, като за тяхната екипировка съобразителността е от решаващо значение. По време на самата игра можете да управлявате директно един от героите и да ръководите останалите чрез основни команди като "следвай ме", "стой на място", "не стреляй"...

Другарите ви са "поумнели" спрямо първата серия, но и в Pacific Theater ще се случва да ви изненадват неприятно. Изкуственият им интелект вече се справя със задачи като ориентиране из джунглите, "надушване" на противниковото присъствие преди да е станала патакламата, но в същото време се случва да се затруднят със заобикалянето на малка нищо и никаква си къща.

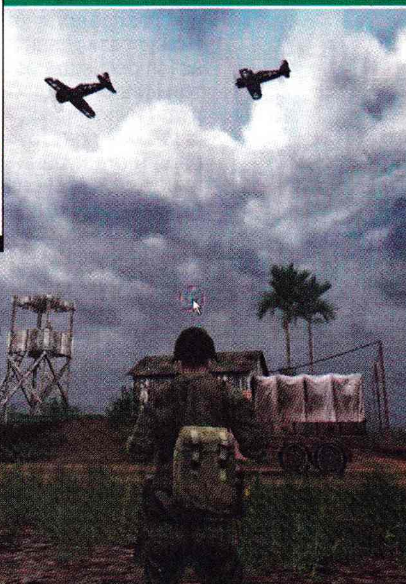
Графика
7
Звук
10
Геймплей
8
Общо
8

Непредвидимостта в този тип игри е недопустима

На моменти можете да се окажете принудени да държите приятелите си плътно до себе си, за да не ги изгубите като малки деца в лунапарк. Някак досадно е да се занимавате с такива дреболии, когато имате важни мисии за изпълнение.

Последните са разнообразни и няма опасност да ви отегчат. В някои трябва да се промъквате незабелязани в укрепени вражески селища, да управлявате превозни средства, да спасявате военни затворници, да взривявате мостове и т.н. За разлика от първата игра тук можете посмело да нападате, без да планирате сложни тактики, но главната ви цел си остава дебненето и изненадващата стрелба от разстояние. От това следва, че обогатяването на арсенала с оръжия като самурайски меч и ефектна, но безполезна огнехвъргачка, едва ли има съществено значение за геймплея.

От време на време ще получавате подкрепления от съюзниците, което ще ви освободи от чувството, че сте сам срещу целия свят и категорично е по-смислено от пълнеж с пушкала, които дават резултати само при игра в мрежа.



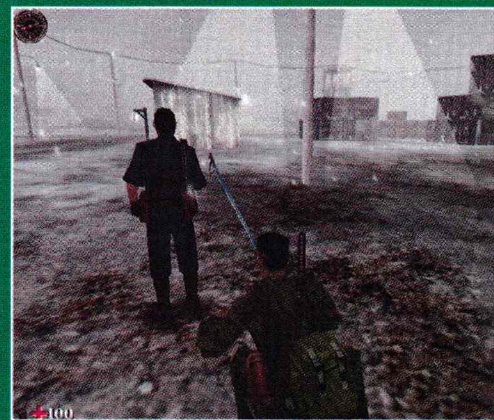
▲ Почти във всяка мисия можете да управлявате превозни средства.

Техническата част

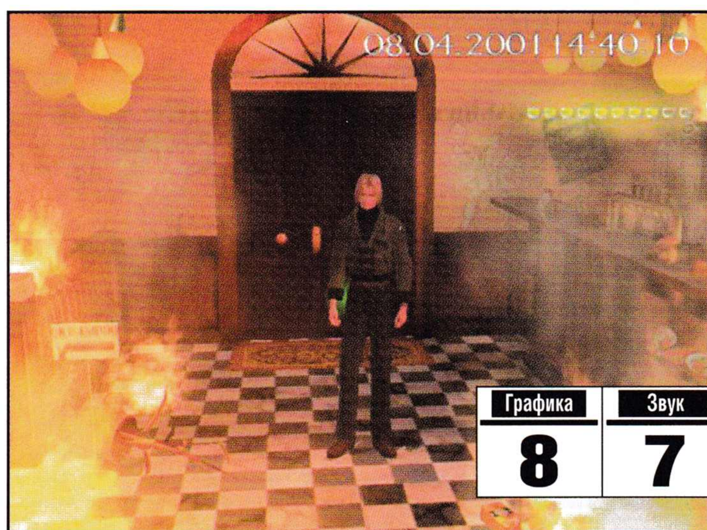
Едно от най-критикуваните неща в оригиналната Deadly Dozen беше мъглата, която не позволяваше на играча да се ориентира в обстановката, а и често се случваше враговете да ви обстрелват, скрити удобно в нея. Нереалистично е при подобни природни условия противниците да ви виждат, а вие тях не. Това вече е осъзнато от разработчиците и този проблем е премахнат. Мъглата обаче е оставена. Новото е, че поне изглежда на място във влажните тропически гори и е достатъчно разредена, че да виждате на по-големи разстояния. Като цяло Pacific Theater е малко над посредствеността, поне в графично отношение. Моделите на персонажите са задоволителни, а нивата, въпреки че не блестят с революционни идеи, предлагат достатъчно, че да не изостават много от тези в по-скъпите игри на същата тематика.

Звуковото оформление е перфектно. Дори, бих казал, по-добро от това на всеки друг тактически екшън, а музиката няма равна на себе си и бих я номирал за геймърски Оскар, ако имах такава възможност. Някои от оркестралните изпълнения са толкова епични, че е възможно дори да ви разсейват. Не е задължително, разбира се.

Харесва ми. Евтината Deadly Dozen: Pacific Theater предлага не по-малко от игрите, които са правени с бюджет от милиони долари и десетки програмисти. Нека недостатъците не ви отблъскват, защото ги има във всеки продукт. Различното в случая е, че можем по-лесно да ги оправдаем.



▲ Геймплеят продължава да е съсредоточен върху изненадващите атаки.





Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	6	7

▲ Тази сцена е почти идентична с едно от нивата на Max Payne.

▲ Цифрите в горния десен ъгъл отброяват времето до вашата смърт.

Shadow of Destiny

Втори шанс за живот с Konami

■ Konami ■ www.konami.com ■ P3 600 MHz, 128 RAM, 3D Video ■ adventure ■ 1 CD

Младият Ейке е убит по изключително подъл начин от неизвестен престъпник. Младежът обаче получава втори шанс за живот от загадъчния Хоминкулус, който не само го съживява, но и го му дава шанс да предотврати смъртта си.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Именно смъртта на Ейке е основната интрига в новия екшън-куест на Konami. След смъртта си в интрото току-що загиналият момък среща Хоминкулус в отвъдното. Същият го екипира с машина за пътуване във времето – така нареченият DigiPad, и го връща точно половин час преди подлото убийство. Така и не става ясно защо точно Хоминкулус се изявява в такава благородна светлина, но това в случая едва ли е най-важното. За авторите на Shadow of Destiny е било значително по-приоритетно да намерят някаква причина за връщането на героя на Земята. И така в началото Ейке се събужда в едно кафене близо до местопрестъплението и трябва изключително бързо да се ориентира в обстановката, за да не допусне повторно своята смърт. Идеята в случая е не просто да избягате от местопрестъплението, а да премахнете причината за трагичните събития. Именно от това идва и проблемът, защото в началото нашият човек няма никаква идея защо въобще е бил убит и от кого точно.

- +

Плюсове:
- Интересен сюжет.
- Добра графика.

Минуси:
- Твърде конзолен интерфейс.
- Защо не мога да се записвам по всяко време?
- Историята на моменти е доста нелогична.

Това, което следва в 10-те глави на играта, е доста любопитна смес от

криминална история, любовна мелодрама и порция мистицизъм,

съчетани много пътувания напред-назад из времето. Последните стават с помощта на дадения ви в началото DigiPad. Той обаче има една малка особеност. Тя е, че за да проработи машинката ви, трябват специални енергийни кристали, които от своя страна не се намират под път и над път.

Това обаче ви е един от най-малките проблеми в цялата история. Положението ви е драматично най-вече поради обстоятелството, че Ейке непрекъснато се намира в брутален цайтнот. Часовникът в горния ъгъл на екрана неумолимо отброява минутите и секундите до вашата неминуема смърт и всяко засуетяване води до трагичен край. За радост повечето загадки не са безумно сложни, така че въпреки жестокия времеви лимит имате шанс да се справите. Тук обаче си проличава и конзолният произход на творбата на Konami, която първоначално е била разработвана за PlayStation 2. Интерфейсът е

подчертано конзолен

както и цялостното усещане на играта. В интерес на истината найдобри резултати се постигат с джойпад, макар че и с клавиатура играта не става неуправляема. Откровено тъпо е, че Konami не са предвидили никаква възможност да пренастроите клавишите по удобен за вас начин, а типичната за конзолите практика да имате възможност да се записвате единствено в края на всяка успешно изпълнена задача е направо престъпна предвид на моменти доста сложните предизвикателства, които ви очакват. Все пак вграждането на опция за запис по всяко време не би трябвало да е чак толкова трудна работа...

Иначе в звуково и графично впечатление Shadow of Destiny определено има с какво да се похвали. Версията за PC предлага приятна, макар и не революционна графика и е похвално, че програмистите все пак са се постарали да вкарат текстури с по-висока разделителна способност и опция да пуснете приключенията на Ейке на високи резолюции. В звуково отношение ви очакват професионално озвучени диалози, прилични ефекти и подходяща музика. Като цяло играта определено има своите достойнства и демонстрира типичния за Konami висок стандарт. Ако само някой се бе постарал малко повече с адаптацията за PC Shadow of Destiny, можеше дори да стане един от изненадващите коледни хитове.

▼ Първата ви среща след неочакваното възкресение е с тази свенлива келнерка.



Yes! Това е играта!



■ Microids ■ www.postmortem-videogame.com ■ PII 350, 64 MB RAM ■ куест ■ 2 CD





Само преди няколко месеца Microids ни зарадва с много добрия куест Syberia; ето че сега от канадския клон на същата компания се появява нещо още по-добро – великолепната игра Post Mortem, абсолютно задължителна за всеки любител на загадките!

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com

Графика	9
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

Syberia може би не допадна на някои играчи поради факта, че беше създадена по сюжет на Benoit Sokal (Amerzone беше един по-стар куест по същия автор) – и се отличаваше с много специфична атмосфера... Трудно може да се определи каква точно – нереалност... абсурдност... Като че ли подобна бе атмосферата в Sanitarium, въпреки че двете игри би следвало да са съвсем различни една от друга... Може би най-точното определение би било "илюзорен свят, създаден от болен мозък"...

Докато новият куест Post Mortem си е стъпил много по-здраво на земята. Там също ще откриете свръхестествени явления, но въпреки това усещането за истинска детективска история е главното чувство през цялата игра. Ако трябва да се направи аналогия с други заглавия, най-точно може би следва да се каже Текс Мърфи плюс "Broken Sword", пресъздадени като филм по Реймънд Чандлър. Да, точно така!

Действието се развива през първата половина на XX-ти век в периода между двете войни (ако ползваме информацията от сайта на играта би трябвало да е точно през 1925-та – но това реално е без значение) и си следва най-класическите канони на жанра – млад и беден частен детектив, тайнствена, очарователна и богата клиентка, трупове и много неочаквани обрати!

Главният ни герой е бившият нюйоркски частен детектив Gustav MacPherson (за приятелите просто Spooky), решил да си спечели слава и вечно безсмъртие като световно известен художник... а всеки уважаващ себе си художник може да живее в един единствен град – Париж! Не се разбира доколко младият ни герой е напреднал по пътя към славата, но е със сигурност занимането му не спада към категорията на доходоносните. Живее в мръсно малко жилище с напукани стени на единствената стая и в портфейла му количеството на хартийките с портрети е равно на една голяма и кръгла нула...

Докато един ден знойна и сексапилна брюнетка се появява на вратата му – Sofia Blake. Предложението е просто – да разкрие убийството на семейство Уайт. Двама американци, убити по особено жесток начин в луксозен парижки хотел, разположен в богат квартал. Убитата жена Руби Уайт е сестра на мис Блейк и сред изчезналите вещи е стара семейна реликва.



Дотук нищо особено. Но добрите куестове трябва да са комбинация от следните три елемента – приятна графика, интересен сюжет и добри загадки. Какво да разбираме под добри загадки е нещо индивидуално за всеки играч, но поне аз предпочитам в тях да има и логика. Трудно ми е да нарека "добра загадка" безкрайното разцъкване на едни и същи елементи, докато нещо изведнъж "щракне".

В Post Mortem обаче и трите елемента са налице и то в предпочитаното от мен съотношение. На първо място добрата графика – тя идеално подхожда на цялостната атмосфера във филма... Да, знам, че сбърках и че това не е филм, а компютърна игра, но като поиграете така ще се потопите в действието, че ще получите усещането за участие в истински игрален филм... Малко по-горе стана въпрос, че ще откриете и елементи от куеста "Broken Sword". Приликата е в някои свръхестествени събития, но не и в общото впечатление. В Post Mortem няма да откриете ярки багри и красиви гледки. Напротив – всичко е забулено в мрак, тъмнина и мръсни сиви цветове...

Второто добро нещо в играта е силният сюжет

И нещо, което е рядкост при куестовете – нелинейност в развитието на интригата. Вашите действия могат да доведат до три различни завършека! Съвсем условно можем да ги наречем "щастлив" – всичко е наред и лошите са наказани, "посредствен" – лошите пак са наказани, но и сред добрите има жертви, и "нещастен" – добрите са потърпевши, а лошите остават безнаказани. Но дори и този трети вариант е пак решение на куеста – защото задачата ви все пак е да намерите убийците – дори и ако това е последното нещо, което успеете да свършите през живота си.

Играта има не само няколко различни завършека, но има и няколко различни пътя, по които можете да стигнете до тях. И тези различни пътища зависят от диалозите, които ще проведете, от предметите, които ще намерите и от начина по който ще ги използвате, дори от това дали ще се захванете или не с решаването на някои главоблъсканици. Не само това – в началото ви героят ви е само бивш детектив и настоящ беден художник – и още при първия разговор с красивата Sofia Blake може категорично да се откаже от предлаганата работа. Това ще тласне развитието на интригата отново по нов, различен от "стандартния" път. Аз самият нямах време да проверя какво точно се променя, ако изберете този подход, но във форумите, посветени на иг-







рата, се твърди, че в този случай куестът става осезаемо по-труден за разрешаване.

Производителите са избрали и удачен път за бързо и лесно придвижване. В inventory-то си винаги имате бележник за записки (това са опциите, save и load) и карта на Париж. Всяко ново местоположение, за което научите, се отбелязва автоматично на картата ви – и за да се придвижите, не е необходимо за излизате от дадено местоположение – достатъчно е само да отворите картата и да "кликнете" върху желаната цел.

Още нещо относно сюжета – както вече е ясно, главният ви герой е Gustav MacPherson – бивш частен детектив и настоящ художник. Но производителите са избрали интересен подход да ви разкажат за някои събития – вместо просто разказ с някакви илюстрации се преселвате в "кожата" на разказвача и трябва да изиграете всичко от негово име – което означава нови и нови загадки! Не знам колко пъти това може да се случи по време на играта и в кожата на колко "души" можете да се преселите – на мен ми се случи само веднъж и може това и да си единствената такава възможност. Но пък си е наистина оригинално и забавно (като се изключи изненадата, че изведнъж се оказах на друго място и inventory-то ми се оказа празно и ми трябваха десетина секунди, докато схвана какво точно е станало).

Стигаме до загадките (или по-точно главоблъсканиците). В Post Mortem те са два типа – основаващи се на логиката и на наблюдателността. Типичен тест за наблюдателност е задачата, която получавате от ваш приятел – собственик на бистро и с основен занаят фалшификация на картини. Задачата е проста – трябва да разгледате внимателно един фалшификат и да откриете разликите между него и оригинала. Намирате пет грешки и готово!

За малко да пропусна и една подробност, предназначена да вкара допълнително "сол и пипер" в сюжета. Освен другите си таланти нашият главен герой е надарен и със способността да получава видения. Това му качество като че ли нямаше някакво реално приложение за решаването на загадките, но пък със сигурност допринася за шоуто. Между другото виденията може и да нямат реален принос за разгадаването на убийствата, но художническият занаят си е съвсем полезен. Една от първите загадки е да нарисувате портрет на предполагаемия убиец по неточните показания на свидетелите. Проблемът е, че те наистина не са особено точни и ще трябва да съпоставите няколко различни източника, след което с помощта на скицника си да измайсторите "фоторобот" на престъпника. Ако интерпретирате грешно някои от показанията, може и да се окажете в задънена улица, но въпреки това рисуването си е доста забавно.

И последната особеност на играта – по време на диалозите обикновено имате избор от няколко въпроса и отговора. Един или друг избор може да насочи разследванията ви в съвсем друга линия – но самата игра се грижи винаги да ви "подскаже" една от репликите. Не ми е ясно, какво точно ще се получи, ако винаги избирате подсказаният отговор, но вероятно и този начин на действие също ще доведе до някакво крайно решение.

За финал – ако обичате куестовете, не пропускайте Post Mortem. Рядко ми се случва за куест да дам толкова категорична препоръка, но в случая съм убеден, че си заслужава!



Масовите сражения с Mech-ове по правило завършват със зрелищни експлозии.



Колегата разпарчетосва вражески отряд.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	7

MECHWARRIOR 4 MERCENARIES

Битката на галактическите наемници

■ Microsoft ■ www.microsoft.com/games ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ Action ■ 2 CD

Точно 2 години след появата на MechWarrior 4 от Microsoft отново се завръщат към света на гигантските машини, които доминират бойните полета на 36-и век с поредния expansion, наречен Mercenaries.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Плюсове:

- Много разнообразни и интригуващи мисии.
- Чудесен звук.
- Превъзходен интерфейс.

Минуси:

- На практика е задължително да имате джойстик!
- Графиката е леко демодирана.

Този път става дума за съвсем самостоятелна игра, която няма почти нищо общо със сюжета на класиката MechWarrior 4, а само използва неговата графична система. Mercenaries дори не изисква да имате инсталиран MW4 и ако не беше препратката в името и напълно запазеният интерфейс, Microsoft съвсем спокойно можеха да си я обявят за съвсем ново заглавие.





С втория бутон на джойстика можете да уголемите част от вашия противник, за да се прицелите по-прецизно.

Иначе самата игра предлага новости в изобилие. След инсталацията феновете на игрите за Mech-ове ще изживеят няколко приятни изненади. На първо място е доста промененият геймплей. В Mercenaries сте наемник, който има задачата да забогатее чрез изпълнението на мисии из най-различни краища на вселената. Например ще ви се наложи да защитавате местни правителства срещу бунтовници, ще имате възможност да се месите в поредните издания на кървавите битки между големите къщи в галактиката и какво ли още не. В крайна сметка всяка успешна мисия вкарва

солидно количество финикийски знаци

във вашата банкова сметка, а това от своя страна ви дава шансове в условията на жестоката конкуренция, която цари из средите на наемниците. Допълнителни приходи ви очакват и от традиционното плячкосване на убитите вражески единици и на най-различни конвои с боеприпаси. Спечелените с кървава пот пари можете да инвестирате в нови оръжия и шасита за още по-големи Mech-ове. Естествено отново на ваше разположение е лабораторията,

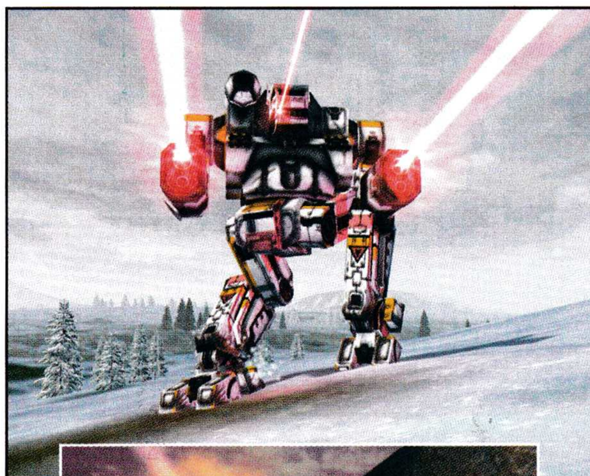
където можете да си сглобявате на спокойствие вашия любим Mech, с който после да мачкате враговете си.

В чисто количествено отношение Mercenaries предлага изключително много на феновете на поредицата MechWarrior. Тук има над 40 солови мисии на няколко различни планети и над 30 различни Mech-а. Трябва да отбележа, че играта поддържа и допълнителните пакети с Mech-ове, които Microsoft пусна скоро на пазара, така че ако ги притежавате, броят на машините във вашия хангар ще нарасне на над 50.

Сега да видим и изпълнението на Mercenaries. Тук за съжаление вече има място за по-сериозна критика. На първо място трябва да се отбележи графиката. Както може да се очаква, Mercenaries си използва абсолютно непроменената графична система на MechWarrior 4. Преди 2 години тя изглеждаше превъзходно и не случайно оригиналната игра обра много овации за своята чудесна визия. От днешна гледна точка обаче всичко това

изглежда леко демодирано

Моделите на самите бойни машини са направени с достатъчно детайли, но същото по никакъв начин не може да се каже за цялостните нива, които твърде често предлагат доста постна гледка. Друг минус е





управлението на бойните машини, което точно както в предишните MechWarrior-и задължително изисква да притежавате джойстик, за да имате някакъв шанс срещу врага! При наличието на такъв обаче ви очаква един изключително приятен и интуитивен интерфейс, с който се свиква за 5-10 минути. На обратния полюс е перфектното звуково оформление. То продължава да е на световно ниво и създава подходяща атмосфера за епичните битки из вселената. В тази връзка съм длъжен да отбележа, че графичните недостатъци на Mercenaries в повечето случаи са бях кахър, защото геймплеят е толкова динамичен и увличащ, че често няма да ви остава време да зяпате по пейзажите, които ви обграждат. Самите мисии също са достатъчно интригуващи и обикновено предлагат по няколко възможни решения, така че да можете да прекарате поне две седмици преди да сте победили играта. А това никак не е малко и със сигурност ще накара всички фенове на гигантските Mech-ове по най-бързия начин да се сдобият с Mercenaries, за да направят чакането на MechWarrior 5 малко по-поносимо.



НА ДИСКА

■ На диска към списанието можете да намерите клип от MechWarrior 4: Mercenaries.

Tennis Masters Series 2003

А казват, че нямало тенис-симулации за PC...

■ Microids ■ www.masters-series-videogame.com ■ 1 CD
■ PII 350 MHz, 64 MB RAM, 16MB 3D Video ■ Sports

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	10	9

Доскоро тенис-симулациите за PC бяха рядко срещано явление. Не знам по каква причина добрите игри, посветени на този атрактивен спорт, бяха ориентирани най-вече към конзолите. В последно време тази тенденция се промени и на пазара първо се появи дългоочакваната Virtua Tennis, а сега дойде ред на творението на Microids, наречено Tennis Masters Series 2003.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



▼ Графиката е прилична, но далеч от стандартите на съвременните спортни игри.



▲ Повторенията са в приятен TV-стил.

Виртуалните превъплъщения на тениса са странно и противоречиво явление. Все още продължава да ме учудва липсата на качествена тенис-симулация от класа на превърналите се в стандарт за спортните игри заглавия на EA Sports като FIFA, NHL, NBA и други. Не е ясно по каква причина хората от тази компания все още не са се заели да направят нещо в областта на тениса. А те са доказали, че са най-добри, когато става дума за симулиране на спорт. Така или иначе на този етап ще трябва да се радваме и на това, което има, независимо от неговото качество. Според мен игрите, свързани с Ролан Гарос, са в общи линии слаби и далеч не отговарят на моите представи и изисквания към една тенис-симулация.

За Tennis Masters Series 2003 в голяма степен би могло да се каже нещо подобно. Играта определено предлага интригуващ геймплей. За разлика от другите тенис-игри, тук контролът върху виртуалния тенисист е значително по-сложен и труден за усвояване. Това важи както за движението му по корта, така също за различните удари. Системата за сервиране е доста прецизна, но са нужни известни тренировки, за да се свикне с нея. Възможните удари са общо четири на брой и в общи линии покриват това, което сме виждали и познаваме от реалния тенис. Приятно впечатление прави високото равнище на изкуствен интелект.

Плюсове:
- висок AI на виртуалните противници
- индивидуални качества на състезателите
- различни удари
- реалистични движения на тенисистите

Минуси:
- липса на особено разнообразие в игровите варианти
- графиката не е на добро ниво
- слабо звуково оформление
- сравнително трудно управление

Противникът в никакъв случай не е лесна жертва

Той е в състояние да се противопоставя доста упорито, което на повисоките нива на трудност може да се превърне в истински кошмар. Ако изпълнението на различните удари не се координира добре с бързото придвижване по корта, победа практически не може да се постигне. Всеки от тенисистите разполага със свои специфични качества, които определят неговия стил и начин на игра. Някои са добри при отигравањията на мрежата, други разчитат повече на силовите изпълнения или играта от по-задни позиции. По тази причина трябва да сте наясно с качествата на избрания от вас състезател, да познавате стила на противника, неговите слаби страни и в зависимост от това да изградите правилната стратегия.

За другата страна на Tennis Masters Series 2003 трудно може да се кажат добри думи. Претенциите на производителя за невероятно детайлна графика са меко казано пресилени. В тази своя част играта е далеч от постиженията на други спортни игри. Ако сте пробвали новата FIFA и сте видели как изглеждат футболистите и какво е оформлението на стадионите и сравните видяното с Tennis Masters, ще забележите огромна разлика. Единственото приятно впечатление в тази насока са движенията на тенисистите. Те са плавни и се отличават с впечатляваща естественост. От оформлението на кортовете също има какво да се желае. Добро е хрумването на създателите на играта да включат игри в различни части на деня. Така можете да играете в 12 часа на обяд, в 5 следобед и вечерта на изкуствено осветление. Звукът също не е нещо особено, но не бива да се забравя, че в тениса е прието публиката да мълчи по време на разигравањията. Тук няма песни и скандирания, а само вяли овации след отбелязването на точка.

Tennis Masters Series 2003 е странна смесица между силни симулативни елементи, ограничени игрови варианти и поносима, но семпла графика, но независимо от това има какво да предложи на феновете на виртуалния тенис.



▲ Игра на мрежата и резултатът става 40:0.



▲ Реките изглеждат точно както на снимката... неподвижно!

Добрите игри живеят дълго...

Knights of the Cross

...тази не е сред тях!

■ Free Mind Software ■ www.knights.cenega.com
■ PII 233, 64 RAM, 8MB Video
■ Походова стратегия ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	5	3	4

Хубаво е, когато малки фирми се опитват да пробият на геймърския пазар. Не е хубаво обаче, когато опитът им се провали. Дали Knights of the Cross е провал? Според мен отговорът е да. Въпреки че играта има какво да предложи, тя няма шанс да грабне вниманието на широката публика.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Хората от компанията Free Mind Software са решили да ни върнат доста назад във времето и да ни запознаят с някои исторически факти от полската история. Става дума за 15-ти век и конфликтът между Полското кралство и Тевтонския Орден (Рицарите на кръста). Самата история в играта следва събитията, описани в култовия роман "Кръстоносци" на Хенрик Сенкевич. Събитията са от периода преди и след битката при Грунвалд (1410 г.), една от най-важните битки от средновековната история.

Разбира се, ще можете да изберете на чия страна от конфликта да застанете. На разположение са 102 битки – 49 за поляците и 53 за германците (тевтонците). Играта е походова стратегия, но не мисля, че това е подходящо определение. Че е походова няма спор, но стратегическият елемент се губи, да не кажа, че липсва напълно. В началото на всяко ниво в едно прозорче ви се предоставят единици, които образуват вашата армия. Можете да си купите и допълнителни попълнения, ако имате пари. След това от вас се изисква само да ги поставите на картата във възможно най-доброто стратегическо разположение и да започнете битката. Няма строене на сгради, няма търсене на ресурси, оръжия, артефакти и т.н. Всяка една от единиците ви може да се ъпгрейдва, като ѝ купите по-добра броня и оръжие. Преди това обаче трябва да вдигнете нивото на съответната единица, а това става едва на следващата мисия.

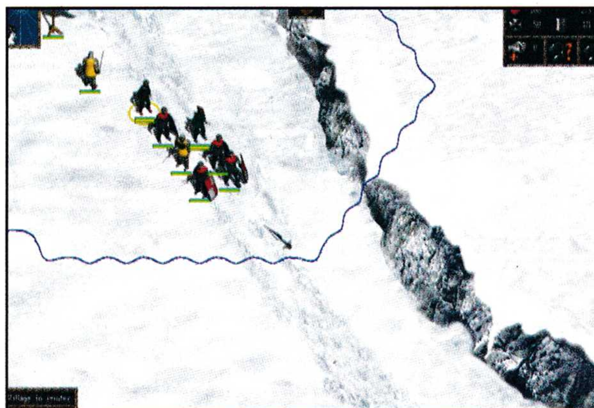


▲ Някой е вандалствал тук.

Единственото, от което ще имате нужда през цялата игра, са парите

Дори и нивото на единиците се вдига с пари, а не с опит. Излишно е да казвам, че парите все не достигат и точно това прави играта трудна. Хубаво поне, че като убиете противник, получавате пари... всъщност това май е единственият начин. Честно казано, голям зор видях докато разбера всичко в играта. Особено ми беше трудно да се ориентирам в отлично направения за дезориентация интерфейс. Не стига, че има страшно малко бутони по екрана, ами и няма как да разбереш кое

▼ Врагът го няма, а на единиците ми им измръзнаха... ушите.



за какво е и защо, по дяволите, не работи. Много от нещата се правят директно от клавиатурата, но не всичко. С левия бутон на мишката избирате единица. Пак с него казвате на избраната единица къде да отиде и кого да удари. Звучи доста просто, само дето почти постоянно се случва да не уцелите няколко пъти война, когото искате да изберете и в резултат на това друг губи хода си.

Трябва вече да е станало ясно, че

откъм геймплей играта куца

Проблемът е, че и графиката не е в крак със стандартите, наложени от хитовите стратегии в последно време. Картите представляват едни статични картинки. Все едно са ги взели от някой сайт с пейзажни тапети за десктопа. Вярно е, че изглеждат красиво... за тапети! Признайте, че никак не е приятно да гледаш река, чиито вълнички стоят неподвижно. Всъщност не е приятно нищо да не се движи. Е, почти нищо. За да не е съвсем калпава картинката, от комините на къщите излиза пушек и в небето кръжат птици. От време на време се наблюдават превалявания на дъжд и сняг, но това е всичко. Всички тези неща по-скоро подсилват смешния ефект, който има статичният фон. В синхрон с това са и звуците... постоянно повтарящи се като надраскана грамофонна плоча. Добре, че поне музиката е горе-долу приятна за слушане.

В крайна сметка Knights of the Cross може да пасне на по-непретенциозните геймъри. Но не смятам, че някой ще намери време и най-вече нерви да изиграе всичките 102 битки. Не защото са много, а защото са толкова еднотипни, че бързо омръзват.

New World Order

Идва ли краят на Counter-Strike?

■ Termite Games/P3 Interactive ■ www.termite-games.com/new_world_order ■ PII-400 Mhz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM ■ action ■ 1 CD

Краят на CS не идва. И както е тръгнало май единственият вариант някоя игра да направи това, ще бъде дългоочакваното продължение на тоталния хит. Независимо от непрекъснатите опити да се създаде заглавие, което да успее да предложи достатъчно атрактивен и увлекателен геймплей, до този момент това просто не се случи. Новият продукт на P3 Interactive е продължение на тази тенденция...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Counter-Strike успя да докаже на практика, че основният и най-важен фактор за успех на всяко заглавие е добрият и качествен геймплей. Едва ли някой може да обясни напълно CS-манията, но при всяко положение основните причини са две: печелившата концепция и максималната опростеност. Битките между доброто и злото продължават да се продават добре и независимо че героите се променят, винаги се намират достатъчно желаещи да застанат на едната или другата страна.

Подобна идея е залегнала и в N.W.O. Историята на играта е следната: сепаратистките групировки и терористичните организации на бъдещето са заплаха, в сравнение с която Осама с неговата Ал Каида изглеждат като невинни дечица. Нещата се усложняват допълнително, когато се създава Синдикатът. Това е екстремистка организация, в чиито редове влизат бивши командоси от Спец-Наз, специалисти от в КГБ, корумпирани агенти на ЦРУ и хора от специалните отряди, преминали на другата страна. Тази групировка е изключително добре подготвена. Разполага с всички съвременни технологии и не се спира пред нищо, за да осъществи своите планове. Щатите, Русия и Европейският съюз решават да загърбят старите вражди и се обединяват в битката срещу надигащото се зло. Създава се секретното подразделение GAT (Global Assault Team). GAT има абсолютните пълномощия да търси и унищожава на място терористите навсякъде по света. Вашата роля в този титаничен конфликт е на агент John Dobbs. Той е бивш "тюлен" с множество участия в подобни операции. Въпреки своя опит и качества, John Dobbs трябва да докаже, че е достоен за новото си назначение...

В New World Order

акцентът пада върху мултиплейъра

В предложените Single Player епизоди няма да имате възможност да действате съвместно с вашия екип и в това отношение играта си е чиста проба класически FPS, в който крайната цел е унищожението на Синдиката. Мултиплейър вариантите при всяко положение ще представляват интерес за почитателите на екипния екшън, но трябва да се имат предвид някои особености. Преди всичко трябва да се отбележи, че създателите са разработили специфична точкова система. Свикналите с елементарното управление в стандартните FPS-и ще бъдат изненадани от значително усложнения и безкрайно специфичен контрол върху вашия герой. Влияние върху движенията имат както количеството товар, така и раните, получени в боя. Оръжията са впечатляват с внушителния си брой и голяма част от тях вече сте виждали в игри като Counter-Strike, Strike Force и други. Сред тях могат да се споменат прочути пушкала като AK-47, Glock 17, Heckler & Koch MP5, Desert Eagle, Steyer AUG, M16 и други. В зависимост от предпочитанията си можете да бъдете снайперист, експерт по експлозивите, щурмовак, тактик и специалист по близкия бой, като всеки от тях има своята точно определена роля и функции в битките.

Графиката е на добро равнище, но разработеният от Termite Games DVA – engine е доста тежък и ако искате да няма накъсвания в играта, ще е добре да разполагате с видеокарта от съвременно поколение. Звукът е наистина забележителен и е нещо, което рядко може да се чуе в заглавията от този жанр.

Оценка	
Графика	6
Звук	7
Геймплей	8
Общо	8

Плюсове:
- прилична графика
- реални оръжия
- интересни възможности за мултиплейър
- перфектно звуково оформление

Минуси:
- банален сюжет
- "тежка" графична система
- трудно управление и контрол върху движенията
- слаби солови мисии

Кой ли дебне зад тази врата?



Облеклото на антитерористите е доста нескопосано.





Колегата пак е грабнал голямата картечница.



С тихи стъпки към позицията на врага.

CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

Злите езици твърдят, че това просто е поредният patch!

■ Firaxis Games/Infogrames
■ www.civ3.com
■ PII 300, 32 MB RAM
■ Походова стратегия
■ 1 CD





Е, не може да се каже, че наистина е само patch, тъй като в Play The World ще откриете и някои новости, но истината е, че едва сега Civilization 3 започна да става перфектната игра – след няколкостотин поправени бъга, грешки и просто нелепи до безкрайност пропуски. На това отгоре всеки patch – и този expansion също, внасяха нови бъгове и грешки. Следва да уточня, че самият expansion ъпгрейдва оригинала с всички известни до момента поправки, но въпреки това се наложи отново спешно пускане на нова "кръпка" – до версия 1.04f, по която е и написана тази статия. За сметка на това сега всичко изглежда, че е докарано най-сетне до това състояние, което трябваше да бъде още много месеци назад.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Според производителите най-сериозната новост е възможността да играете Civ3: PTW в мрежа в реално време. Достатъчно съм разумен, за да съм наясно, че както няма "дървено желязо", така е и невъзможно да има походова стратегия в реално време. Логично първото нещо, което направих, като докопах играта, е да я подкарам в мрежа, за да видя какво са измайсторили производителите в стремежа си да угаждат на модата. Можете обаче да бъдете спокойни – естествено игра в реално време няма – това, което има, е същата походова стратегия с единствената разлика, че ходовете свършват автоматично след като изтече определено време.

Признавам обаче, че поне някои от нововъведените мрежови режими на игра изглеждат доста интересни.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	10	9

Твърдо съм против "Elimination". При тази игра загубилият който и да е град губи и играта. При условие, че в Civ 3 изходът от битките зависи до сериозна степен от случайността (и не е проблем моята "фаланга" да убие твоя "танк") загубата на един или друг град и съответно победата става чиста лотария. За сметка на това "Capture the Flag" (където в случая ролята на "флаг" се изпълнява от специален unit – "princess" и "Regicide" (или "Mass Regicide") изглеждат като доста добри алтернативи на соловата игра и вероятно ще намерят привърженици. Подробности за всички тези режими на multiplayer можете да намерите във включеното към диска пълно ръководство, но дори и без него термините са достатъчно познати на всеки и бързо ще се ориентирате.

В експанжъна са включени и няколко нови нации. Не си направих труда да зазубря имената им – всеки, който е наясно с подобни игри, знае, че те нямат реално значение. Това, което обаче е от значение, са силните и слабите им страни и специалните им единици и степента на агресивност. Но не мога да се въздържа и ще кажа няколко думи за една от нациите – Carthaginians. Картаген е бил един от най-сериозните съперници на Римската Империя и в играта това е отразено доста правилно. Тяхната специална единица са нумидийските наемници и те са малко по-слаби в атака от римските легиони, но изискват единствено откриването на бронза. За сметка на това специалните качества на нацията са Commercial и Industrious и това според мен са двете най-ценни преимущества. От старите нации само французите притежаваха тези две умения, но на мен ми бяха неприятни за игра – единствено поради факта, че се водеха от Жана Д'Арк. Не смятам, че тази личност е най-великият френски държавник, а и художникът, нарисувал портрета и очевидно я мрази – нямам друго обяснение защо дамата е изобразена с физиономия като ухилена тиква. В играта има и

няколко нови постройки и едно ново чудо – Интернет

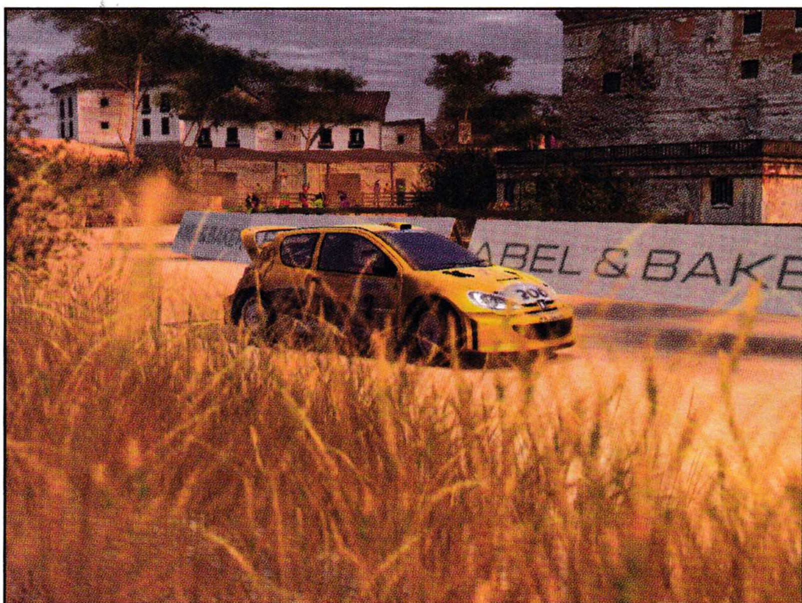
Подробни данни за тях можете да прочетете в ръководството или в Цивилопедията – едва ли има смисъл да се пише статия и да се препише нещо, което всеки така или иначе ще трябва да си го прочете. Като тествах играта (с patch 1.04f), ми направи впечатление обаче подобреното AI на противниците – въпреки че не се наемам да кажа в коя точно от многобройните кръпки реално са внесени подобренията.

Когато преди време се появи оригиналът, бях написал, че Civilization 3 не става за игра в тогавашния си вид. Сега обаче вече смело мога да я препоръчам – след многобройните добавки, поправки и изменения производителите са успели най-сетне да създадат великолепната игра за феновете на походовите стратегии.

RalliSport Challenge

Хитовото Xbox рали вече и за PC

■ Digital Illusions/Microsoft Games ■ www.microsoft.com/games ■ PII 400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Rally Simulation ■ 3 CD





▲ Моделите на колите са невероятно детайлни.

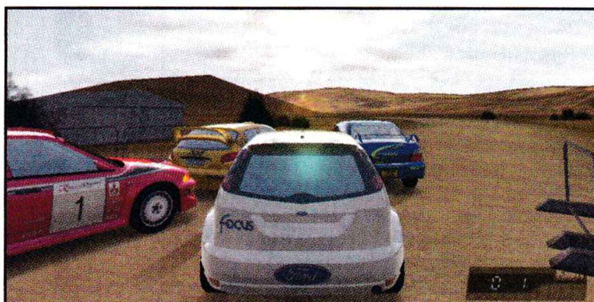
Спорът между притежателите на конзоли и феновете на PC-гейминга не е от вчера. И едните, и другите имат своите напълно сериозни доводи за предимствата и недостатъците на двете платформи. Един от главните поводи за раздразнение сред притежателите на компютри и повод за радост сред конзолните геймъри е фактът, че някои игри упорито не желаят да излязат извън рамките на съответната конзола и да бъдат портнати към PC. Когато става въпрос за виртуални ралита, най-голямата болка за PC-геймърите се казва Gran Turismo. За щастие случаят с Rallisport Challenge е друг. Този страхотен рейсър вече се появи в компютърен вариант и ще трябва да мери сили с наскоро излезлия NFS Hot Pursuit II и задаващата се на хоризонта трета част на Colin McRae Rally.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Ако трябва да бъда по-прецизен в твърденията си, трябва да подчертая дебело, че сравнението между която и да е NFS-игра и RalliSport Challenge е доста рисково начинание. Ако NFS е абсолютно аркадно ориентирана, то продуктът на MS по-скоро клони към симулацията и реализма. Всъщност опитите на създателите на подобни игри да обясняват колко истинско е управлението и поведението на автомобилите, са повече от абсурдни. Може да звучи малко пресилено, но принципната разлика между екшън-ралитата и така наречените реалистични състезания е тънка. Симулативният елемент е не толкова в колите и шофирането, колкото във влиянието на факторите от средата и възможността за извършване на промени по автомобила, които го карат да се държи по различен начин в зависимост от условията на писта-та и "техническите" настройки. Така нареченият реализъм изисква много повече време за усвояване на управлението.

По подобен начин стоят нещата и в Rallisport Challenge. Създателите на играта са се опитали да постигнат добро съотношение между симулативните и аркадните елементи. Очевидно са успели, защото крайният резултат от техните усилия е балансиран геймплей, който определено ще се хареса на широк кръг почитатели на компютърните ралита. Всичко, което направи тази игра популярна и обичана сред притежателите на X-Box, присъства и в нейното превъплъщение за PC. Преди всичко трябва да се отбележи, че Rallisport Challenge предлага възможността да прекарате с нея дълги часове. Това е възможно благодарение на колосалното количество писти и разнообразните игрови варианти. Пистите са повече от 40 и съвсем естествено, голяма част от тях не са достъпни от самото начало. Трасетата могат да бъдат разделени на три главни групи – Pacific, Safari и Mediterranean. Към тях могат да се добавят специфичните трасета от Hillclimb, Ice Racing и Rallycross. Всяка от тях е с различни характеристики – дължина, релеф, денивелация, пътна настилка и климатични условия. Това означава, че за всеки старт ще трябва добре да се преценява изборът на гуми и цялостната стратегия, но може би найважното е познаването на особеностите на трасето. За да повишите шансовете си за победа, при всяко положение ще се наложи да завъртите доста обиколки, докато запомните трудните места и се научите как да се справяте с тях. Пистите като цяло са добре оформени и предлагат различна степен на труд-

Графика	9
Звук	6
Геймплей	9
Общо	9



▲ Стартовете в пустинята като че ли са най-лесни за печелене.



ност. Като основен недостатък в това отношение може да се отбележи недостатъчно атрактивното визуално оформление и това, че са прекалено къси (от 1,1 до 5,6 километра).

Автомобилите са едно от големите достойнства на RalliSport Challenge. Тук ще срещнете практически всичко от съвременните рали-шампионати. В началото можете да карате само осем от тях (Ford Escort, Volkswagen Beetle, Toyota Corolla, Peugeot 306, Mitsubishi Lancer Evo VI, Subaru Impreza, Ford Focus и Peugeot 206). След като напреднете в играта и започнете да печелите състезания, пред вас ще се открият култови возила като Saab 93, Opel Astra, Citroen Xsara, Lancia Delta, Audi Quattro и други. Показателите на автомобилите се различават сериозно и това се отразява на поведението им на пътя. За разлика от "свръхреалистичните" ралита, където се налага да се борите с безумни технически настройки, тук те са сведени до санитарния минимум и ако не си падате по експериментите, можете спокойно да разчитате на автоматично предложените. В движението на колите по трасетата няма и помен от реализъм. Усещането за скорост не е особено адекватно и ако не гледате скоростомера, едва ли ще добиете особено ясна представа с колко километра в час карате. Управлението на колите е деликатно. Всяко непремислено натискане на спирачките или завъртане на волана ще ви изхвърли моментално от пътя. Като цяло автомобилите са отчайващо нестабилни по трасето и няма начин да не останете с впечатлението, че нещо с теглото им е сбъркано. Те са прекалено леки и се преобръщат по възможно най-зрелищния начин дори след съвсем слаб сблъсък и се завъртат с необичайна лекота, ако управлението не е достатъчно прецизно. Всеки сблъсък, преобръщане или удар нанасят повреди на автомобилите, но те са по-скоро "козметични" и не забелязах по някакъв начин да влияят върху двигателните им качества.

Игровите варианти в RalliSport Challenge са изключително богати

В Career Mode ще трябва да се справите с поредица от стартове, групирани в мини-турнири. Стартовото ниво е Pro circuit, което предлага ограничен избор на автомобили. След него идват Expert, Classic и Unlimited и заедно с тях множество допълнителни коли, а най-добрите пилоти могат да разчитат и на някои бонус-изненади. Всяка победа, рекордна скорост и време за преминаване на трасето ви носят определен брой точки. Бонус-точки се дават и за завършване без катастрофи и повреди по колата. Накрая точките се сумират и в зависимост от тяхното количество, продължавате напред или повтаряте състезанието. В Single Race можете да премерите сили с трима виртуални пилоти. Тук няма да получавате точки, но за сметка на това ще натрупате опит като опознаете пистите и наблюдавате как се справят вашите противници. Time Attack е самостоятелно състезание, чиято основна цел е подобряването на рекорда за съответната писта и също може да помогне за усъвършенстването на пилотските ви умения. Създателите са предвидили също Multiplayer, който може да предложи незабравими мигове на запалените по състезанията срещу реални противници.

За графичното оформление на RalliSport Challenge могат да бъдат казани много хубави неща. Детайлността в моделите на автомобилите е на ниво, което надхвърля всичко създавано до този момент в жанра на реалистичните ралита. Като недостатък може да се изтъкне визуалното представяне на трасетата. Те са общо взето постни и не могат по никакъв начин да се сравнят с разкошните, живописни гледки, на които станахме свидетели в последния NFS. Звукът е едно от слабите места в RalliSport Challenge. Еднообразното бръмчене някак не се връзва с мощните двигатели на състезателните автомобили и всеки, който е гледал рали по телевизията или на живо, може сам да се убеди в това.

− +

Плюсове:

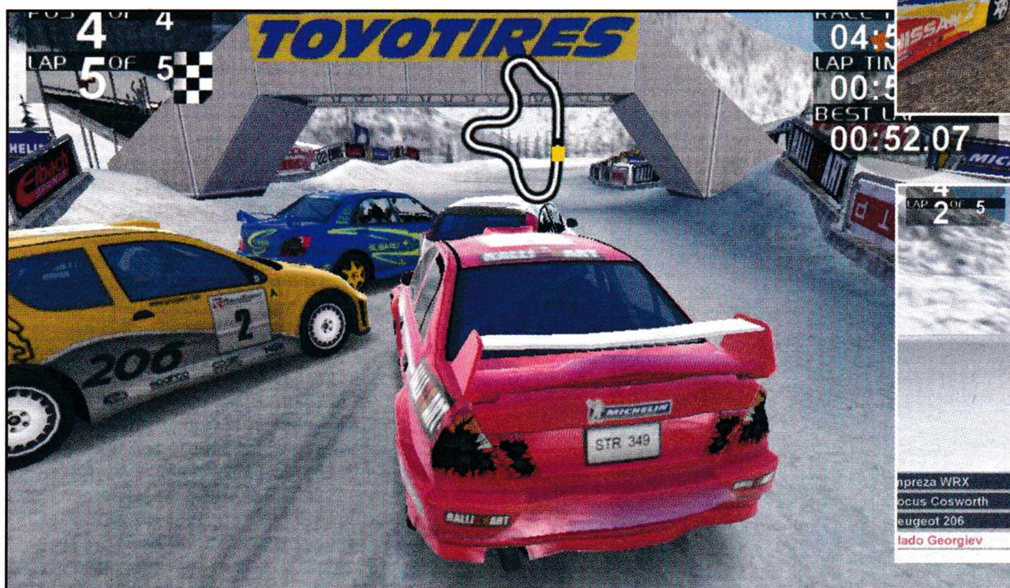
- невероятно детайлни и красиви модели на автомобилите
- огромно количество разнообразни карти
- голям брой автомобили
- интересни игрови варианти

Минуси:

- нереалистичен звук на колите
- неестествено движение на автомобилите
- управлението с клавиатура не е особено подходящо
- твърде къси и недобре оформени писти



▲ Състезанията на дъжд са сериозно предизвикателство.



▲ Всяка катастрофа нанася поражения върху автомобила.



▲ Всяка небрежност при управлението води до изхвърчане от трасето.

BATTLE REALMS

WINTER of the WOLF

Чувате ли зловещия вой на вълците? Гладът само им дава сила...

■ Liquid Entertainment
■ www.battlerealms.com
■ Pentium 400, 64 MB RAM, 780 MB HDD (заедно с оригинала)
■ RTS
■ 1 CD

Очаквах с голямо нетърпение този експанжън, тъй като за мен Battle Realms е една от най-добрите реалновремеви стратегии, издавани през последните години. Геймплеят, хуморът, игровият свят и сюжетът на тази игра съвсем спокойно могат да си съперничат с тези на WarCraft III, който се появи на пазара няколко месеца след нея. За съжаление Battle Realms остана незабелязана от много играчи, тъй като издаването ѝ не бе съпроводено с шумна рекламна кампания, а компанията-производител Liquid Entertainment бе абсолютно неизвестна за геймърското общество.

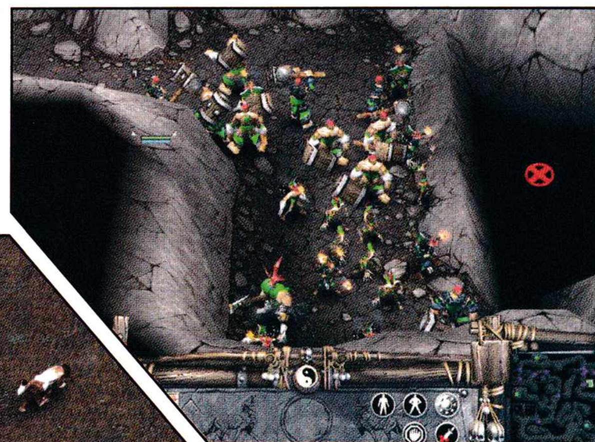
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Новостите в Winter of the Wolf не са твърде радикални, нито твърде много, но със сигурност ще зарадват всички, които са се забавлявали с оригиналната игра. Направени са някои почти незабележими балансови модификации, леко подобрен е и интерфейсът. Добавени са 8 нови обикновени единици – по две за всеки Клан. Те се тренират в новата сграда, която се получава след "ъпгрейд" на градския площад и е уникална за всеки Клан. Освен това има четирима нови герои (Zen Masters) – по един за последователите на Дракона, Вълка, Лотуса и Змията. Тези новости добавят немалко стратегически и тактически възможности към и без това интересния геймплей на Battle Realms, така че дори да сте майстори на оригиналната игра, пригответе се за нови предизвикателства.

Тъй като заглавието все пак е "Зимата на Вълка", съвсем логично в играта е добавен и "зимен" тип карти. Приятно впечатление правят дребните детайли в тях, като следите, които войниците оставят по снега, или облачетата пара, които излизат от устите им. Но не всички различия са чисто естетически – някои имат съвсем осезаемо влияние върху геймплея, например в "зимните" карти основният ресурс – оризът, расте доста по-бавно, което директно влияе върху икономиката на всички играчи.



▲ Ще похапнем конско месо... или поне ще нахраним вълчетата с него.



▲ Робският бунт скоро придобива застрашителен мащаб.

Воят на Вълците

Разработена е втора солова кампания от 11 мисии, в която поемате ролята на Грейбек, последният лидер на примитивния, но могъщ, Клан на Вълка. Сега Вълците са роби в подземните мини – предадени и измамени от бившите си съюзници – потисниците от Клана на Змията и вещерите от Клана на Лотуса. Малтретирани, презирани, гладуващи и умиращи в безкрайните тунели, години наред те са крили своята сила и са подготвяли отмъщението си. Най-сетне е дошъл моментът, в който Грейбек ще ги поведе към нови времена на величие и слава, ще открие отдавна изгубените жени-друиди и ще възстанови първичната връзка на Клана на Вълка с природата и нейните стихии.

Съвсем сигурен съм, че няма нужда да убеждавам почитателите на оригиналното заглавие, че си струва да играят и експанжъна. Вместо това се обръщам към тези, които по една или друга причина дори не са виждали Battle Realms и не подозират какво са пропуснали. От сърце ви съветвам – ако сте почитатели на реалновремевите стратегии и фентъзито с източни мотиви, възползвайте се от сегашния шанс да се запознаете с тази игра! Тя е шлифована и изпипана в детайли, подобно на продуктите на Blizzard Entertainment, а освен това предлага стилен и нестандартен игрови свят, какъвто едва ли ще намерите другаде. Според мен, това е истински шедьовър и аз силно се надявам през следващите години да видим същинското продължение, Battle Realms II, което да предлага доста повече нововъведения от настоящия експанжън.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9



◄ Кланът на Вълка е поробен в подземните мини.

▼ Спечелването на дрехите на противничките е доста семпло мероприятие. Обърнете внимание на екстрата наречена "играчки" в долната част на интерфейса :)



▼ Sharon има мъжки глас, докато Tina е уникално досадна лигла.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	4	1	2

Игра, която крие сериозни опасности за геймърите



■ Pokai ■ www.realgirlspoker.com ■ poker
■ P 100 MHz, 32 RAM, 2 MB Video ■ 1 CD

Стриптийзът открай време се харчи добре. По това спор няма и не може да има. Явно мениджърите на софтуерната фирма Pokai са решили, че щом е голо, със сигурност ще се продава и са се престрашили да сервират на геймърите една от най-големите наглости на новото хилядолетие.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Споменатата наглост се нарича RealGirls Strip Poker и както е видно от заглавието, предлага именно голия вариант на популярната хазартна игра. Че тази творба на Pokai не е нито първата, нито пък последната интерпретация на тема "Хазарт срещу атрактивни млади дами, които са готови да дадат всичко от себе си в името на комара", е ясно. Недоносчето на американската компания обаче бие всички рекорди по боклучавост в и без това не особено качествената пазарна ниша на еротичните покери. Какво обаче ни предлагат героите от Pokai срещу исканите около $50 за техния продукт?

Плюсове:

- Идеален коледен подарък за човек, когото мразите.
- Можете да си вдигнете самочувствието, че играете добре покер, дори да си нямате идея от тази игра.

Минуси:

- Жените в играта могат да ви накарат да смените сексуалните си предпочитания!
- Има опасност да се заблудите, че сте добър комарджия и в следствие на това да загубите пари срещу истински играчи!



▲ Играта предлага цифром и словом 4 съпернички. Останалите трябва да си ги купувате от Pokai.

Не особено много! След стартирането на играта първо трябва да си изберете опонент. За целта имате на разположение общо 4 моми, които за съжаление не са особено впечатляващи. Те се наричат Tina, Sharon, Hollie и Michelle като от Pokai дори са им измислили биографии и някаква мотивация защо точно са решили да губят дрехите си пред вас. Историята на дамите обаче можете да си я спестите, освен ако не искате да се посмеете на пълната й несъстоятелност.

По-лошото настъпва, като започнете да играете

Можете да се пуснете срещу една или две от предлаганите противнички. Общото между тях е, че не са нито красиви, нито могат да играят покер, нито пък гледката след тяхното събличане ще ви зарадва особено. Sharon примерно спокойно може като визия и като глас да бъде наречена "жената-мъж". Нейната колежка Tina пък е пълна инфантилка, Hollie освен че е минала през операция за оголемяване на бюста и демонстрира интелекта на блондинка от вицовете не може да се похвали с други достойнства, а Michelle ръси толкова неадекватни коментари, че направо ви иде да изключите звука, за да не се дразните от нея. След цялата тази скръб събрана на едно място иде ред и на голяма "екстра". Тя се нарича "играчки" и според шеметите от Pokai само тя е достатъчна, за да ви накара да се изръсите за тяхното отроче. Яко, а? Легендарните играчки са чаша бира, с която можете да напиете момите и да ги накарате да играят послабо (те и без алкохол са пълна трагедия, така че това е малко излишно), ръце, с които обарвате избрана от вас дама, език и... лупа. Последната играчка ви дава възможност след успешно събличане да разгледате отблизо дамата, ако все още ви се занимава с това.

А вероятно няма да ви се занимава. Дори някое от момичетата да ви хареса, трябва да имате предвид, че цветовете са само 256, а филмчетата са на толкова ниска разделителна способност, че направо ще ви се доплаче. Става дума за 100x100 пиксела и понякога е доста трудно да разберете какъв точно орган виждате пред вас. Съвсем като в добрите стари времена на 8-битовите компютри, когато геймърите играеха

стрип покер и гадаеха този пиксел сега гърда ли е или нещо друго

За десерт иде и най-добрата вест. Тя е, че Pokai предлагат още два диска с допълнителни моми. На всеки от тях ви очакват по 4 противнички, а цената им е скромните $25 на диск. И това ако не е пладнешки грабеж, здраве му кажи. Остава само да се надяваме, че броят на измамените от тази псевдоигра е сравнително малък, защото иначе в следващите месеци може да се стигне до масови бунтове с прояви на насилие пред офисите на Pokai.

Half-Life

■ http://dmz.flagrun.net

Dragon Mod Z





От доста време не бях писал ревю за Half-Life модове и вече се чувствах доста некомфортно. За щастие при поредното си ровичкане насам-натам из интернет попаднах за пореден път на Dragon Mod Z, и реших най-после да го изтегля и проуча.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Както някои от вас ще се досетят поради името, въпросната модификация е базирана на Dragon Ball Z – един от по-известните манга-сериали напоследък. Да, точно така – в миналия брой имахте възможност да прочетете за аналогичен мод за WarCraft III, който обаче не представляваше нищо особено.

Историята на сериала се върти около седемте Dragon Orb-а. Легендата гласи, че който ги събере на едно място, ще му бъде изпълнено едно желание. Разбира се, както си му е редът, мнозина се опитват да постигнат тази цел с добри или лоши намерения. Група от хора (и други същества) се събират, за да защитят земята от всякакви посегателства. Всеки от тях притежава различни свръхестествени умения, които да използва за целта. Разказвам набързо историята на сериала, тъй като тя определено не може да се разбере от самия мод. Там просто си избирате някой от наличните герои, и се впускате в игра. Въпросните герои са разделени на два отбора – Z Force и Evil Team. В първия влизат Goku, Piccolo, Trunks, Gohan, и Krillin, а във втория – Buu, Cell, Frieza, Vegeta и Brolly, като всички те са взети директно от сериала. Запазен е оригиналният им външен вид, както и специфичните им специални умения. Няма да се впускам в детайлно описание на героите, тъй като мястото е ограничено.

Графика	7
Звук	8
Геймплей	8
Общо	7

Основният режим на игра е отборен детмач, което дава предимство на играчите с по-добра стратегическа мисъл, но тъй като геймплеят не е ограничен от рундове, всичко се изражда в едно голямо меле. Има и Capture The Dragonballs режим, който е еквивалентен на познатия Capture The Flag.

Всеки от героите има по два вида стандартни удари, плюс възможности за летене, трансформация, изстрелване на енергийни кълба (ki blast), както и специални удари. Самите те се изпълняват по доста оригинален начин, сходен с този във файтинг-игрите, т.е. чрез последователно натискане на различни бутони за движение, последвани от бутона за изстрелване на енергийни кълба. Някои от комбинациите са лесни, други са доста трудни, което дава превес на част от героите пред останалите. Освен това могат да се блокират ударите, да абсорбират енергийните атаки, и въобще възможностите са достатъчно много, за да може всеки да изработи свой собствен стил на игра.

Друг интересен момент е, че в мода са вкарани и RPG елементи – при убиване на противници се трупат точки опит, които могат да доведат до покачване на нивото на играча. А на всяко качено ниво се дава възможност да се повиши някой от основните показатели – Power, Speed, или Stamina. Графиката на този етап далеч не е впечатляваща.

Повечето движения не са нито плавни, нито реалистични и прекалено лесно се забелязват основите на HL енджина (което не е така при повечето от по-изпипаните модове), но все пак текущата версия е все още 1.7, т.е. не е много напреднала. Звуците обаче са взети директно от сериала, което повишава атмосферата, а и самите те са добре подбрани.

Левъл дизайнът също не е найсилната черта на DMZ, тъй като повечето карти изглеждат доста грозно, но все пак, както знаем, визията далеч не е всичко. Повечето нива са открити, няма завързани коридори и подобни неща, всичко е замислено с цел бърз и динамичен геймплей без застояване и с активно използване на специалните умения, начело с летенето.

За съжаление до момента няма ботове за мода, но се очаква в следващата версия (1.8) да бъдат включени официални такива.

Малко е объркана ситуацията с официалния сайт на играта. Според текстовия файл, включен в текущата версия, адресът е http://www.dragonmodz.com, което не е съвсем вярно. Действителният адрес е посоченият по-горе. Оттам можете да си свалите последната версия, която в този момент е с големина 32 MB.

Като цяло геймплеят на DMZ е увлекателен и оригинален, но в графично отношение модът далеч не е блестящ. Струва си да му се хвърли едно око, особено ако сте почитатели на Manga/Anime филмчетата.

MOD NEWS

Gladiator

http://gladiator.lan-gaming.com

Този многообещаващ мод за Half-Life набира сила. На официалния сайт можете да видите различни скрийншоти, които изглеждат доста добре като за толкова ранна версия. Както може да се предположи и от името му, играчът участва в гладиаторските борби в древен Рим, като погледът ще е от трето лице. Ще има богат избор на класове и оръжия, и комплексна бойна система, както и довършителни движения, интеракция с публиката, и въобще идеите са страхотни. Лично аз ще го чакам с нетърпение, защото се отличава от голямата маса еднообразни модове, които излизат напоследък.

Day Of Defeat

http://www.dayofdefeatmod.com

Много странна новина – екипът на DoD продава домейна си (т.е. адреса си) за $10,000. Не е много ясно защо, те самите твърдят, че тепърва ще подготвят изцяло променен сайт, акцентиращ върху версиите 3.1 и 4.0 на модификацията, която си остава най-добрата на тема "Втората световна война" до момента.

The Wastes

http://www.planethalflife.com/thewastes

Изключителното интересният мод за Half-Life, който ви представихме в брой 19, все повече и повече приближава към новата си версия, която би трябвало да го промени изцяло, добавяйки нови оръжия, модели и разнообразявайки геймплея му.

Spetsgruppa Vympel 1.0

http://www.baconbomb.com/vympel/index.html



Излезе първата версия на модификацията за Ghost Recon, която е кръстена на известната руска антитерористична група "Вимпел", която нашумя наскоро с подкрепата си за щурма срещу театъра в Москва. В мода са включени нови оръжия, униформи, войници, и други интересни неща, а самия автор предлага на своя сайт и различни ценни програмки за тези, които искат да си правят собствени добавки към играта.

True Combat

http://dynamic2.gamespy.com/~q3t/news.php

Скоро се очаква на бял свят да излезе първата "официална" бета версия на мода – 1.0. Обещават се две нови карти, променени модели на оръжията и играчите, т.е. нищо по-различно от стандартните обещания, които се дават от разработчиците по принцип. Надявам се да ги изпълнят. Въпросният мод се спряга от много хора като един от най-реалистичните за Quake 3.

HL Rally

http://www.hlrally.net

Един интересен мод за Half-Life, представляващ рали. Все още няма излязла версия, но изглежда, че цялостното изпълнение няма да е много по-лошо от което и да е от конкурентните заглавия, въпреки стария енджин.

Лично на мен самата идея за такава модификация ми изглежда малко съмнителна, но ако трябва да съдя по скрийншотите – може и да се окаже нещо стойностно.

Counter-Srike Fusion Pack 9.0

http://www.games-fusion.net/ /content/000096.php

Излезе новото издание на този пакет за CS, който подменя повечето (ако не всички) оръжия, звуци, и други дребни неща от мода.

Твърди се, че това може да е последната версия, т.е. разработката му ще бъде прекратена. Надявам се да не се окаже вярно.

HLAmp 1.10

http://www.cscentral.com/disk2/hlamp/

Интересен плъгин за CS, както и за всякакви други модове, базирани на Half-Life. Той дава възможност да се контролира WinAmp директно от самата игра, вместо постоянно да таскате обратно в Windows, за да смените парчето, което свири в момента.

Идеята е интересна, и се учудвам, че никой не се беше сетил преди това.

Hentai-класики

В търсене на истинската любов





В последните два броя повече или по-малко случайно стана дума за един доста позабравен жанр – бишоджо (японският термин за игри с "красиви момичета"), или както е по-известен сред масовата аудитория – hentai. Докато в страната на изгряващото слънце тази форма на забавление е нещо съвсем естествено повече от десетилетие, западните фенове на японската анимация "откриха" необичайните куестове за възрастни едва през последните няколко години, когато фирми като Jast, Milk House и Otaku преведоха дузина от тези игри на английски и ги пуснаха нецензурирани, нещо, което би било невъзможно в Япония.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Нямам намерение тук да изследвам дълбините на hentai-жанра, това е нещо, което ще направя в някой друг брой, когато двамата с Генко се хванем да напишем един обширен материал за историята на бишоджо-то. Сега съм подбрал две игри, които, макар и да се считат за безспорни hentai-евъргрийни, не приличат на останалите заглавия, които сме свикнали да виждаме. Това не са стандартните секс-куестчета, а игри, в които става дума за любов. Само аз си знам защо избрах тонно този лайтмотив, но и в двете представени класики ключовата дума е не просто любов, а "истинската любов" и нейното извечно търсене. Освен това и в Season of the Sakura, и в True Love действието се развива в най-хубавите и най-безгрижните години от живота на човек – ученическите, а героят и в двата случая е ентусиазиран и неопитен младеж, който се надява да открие подходящото момиче.

Season of the Sakura

Jast USA, 1997, interactive love sim

Това е една от любимите ми хентай-игри и въпреки че е сравнително стара, тя все още не е загубила нищо от чара си. На пръв поглед Season of the Sakura изглежда като стандартен японски-куест – илюстрирана компютърна новела със сравнително малка свобода на действие. Разликата от останалите игри от този жанр обаче е, че тази притежава онази магическа съставка, която прави едно заглавие незабравимо. Превъзходен сюжет, запомнящи се герои – когато почнете да играете Season, няма да ви се иска да я оставите до края. По един необикновен и много ефективен начин създателите ѝ са успели със съвсем семпла и пестелива графика и основно с текст да предадат идеите си и да ви направят съпричастни към събитията и към съдбите на героите.





Действието се развива в съвременна Япония по време на сезона "сакура" (април, когато в тази вълшебна страна цъфват черешовите дръвчета). Играещият проследява първата година на гимназиста Шуджи Ямагами в новото му школо, където му предстоят най-важните уроци не само за любовта и секса, но за живота въобще. Героят ви ще има възможността за тази една година да намери любовта в лицето на осем прекрасни момичета. На кое от тях ще спечелите сърцето, зависи единствено от личните ви предпочитания, но внимавайте – ако сте твърде нерешителни по отношение на чувствата си, нищо чудно накрая да останете с празни ръце. Интересното в Season of the Sakura е, че всичките момичета, които се подвизават в играта, всъщност са популярни героини от най-известните манга-филми, макар и с изменени имена. Така например няма начин да не разпознаете в мистериозната и затворена Рури от играта всеизвестната Рей Аянами (от Evangelion), на която еднолично са посветени стотици страници в Интернет. От култовата аниме-класика Evangelion (мой личен фаворит) са още непрекъснато наливащата се със саке даскалица (във филма Мисато Кацураги) и нахаканата Аки (Асука Лангли). В играта присъстват също и девойките от поредиците Rayearth

и Saint Tail. Момичетата от Season of the Sakura не само споделят физическите данни на своите именити първообрази, но и техните характери. Това превръща играта в истински празник за всички фенове на японската анимация – кой ли не си е мечтал да може да свали някоя от любимите си аниме-героини?! Като заговорих за свалки – на което и момиче да се спрете, трябва да приложите за него абсолютно индивидуална тактика, да внимавате какво правите, казвате и дори какво мислите – от действията и решенията ви зависи дали ще спечелите обекта на желанието си. За разлика от други хентай-игри, тук ще можете изконсумирате любовта си само с вашата избраница (ако не броим задължителното сексуално просвещение от вашата учителка), при това на края на играта. Картинките са много стилни и добре направени, като в играта няма перверзии, като се има предвид, че на повечето герои им е за първи път.

Това, което прави Season незабравимо преживяване, обаче са превъзходните, запомнящи се персонажи. Ще ви е трудно да забравите свръхобичливата си майка, запаления по воайорството си баща, трите ви приятелки от класа или чалнатият ви другар Макото. Всички тези герои са пресъздадени с много любов, така че през цялото време ги възприемате като истински хора – много рядко постижение, не само за хентай-игра.

Освен всички друго Season of the Sakura е същинска виагра за егото ви. През цялото време нашият човек просто е обсипван от женско внимание – той е героят на училището и всички мацки са влюбени в него. Дори да не сте някакъв неудачник, това виртуално внимание и непрекъснатите четки просто ви карат да се почувствате много-много добре.

True Love

Otaku Publishing, 1999, dating sim

True Love е забележителна хентай-игра, истинска класика, която освен това има напълно уникална концепция. Макар че има прилики със Season of the Sakura, тук за първи път можем да говорим за истинска симулация на свалки (dating sim). Героят отново е ученик със синя коса (нещо, задължително за бишоджо-игрите), при това разгонен като затворник или пещерен монах, а около него отново пърхат прелестни създания, сред които той трябва да намери истинската любов.

True Love съчетава елементи както на класически японски-куест, така и множество характеристики на RPG и безспорно е една от най-интерактивните игри в този жанр. В началото можете да изберете не само името на героя си, но и според личните си предпочитания – неговите характеристики. Можете да бъдете атлет (не полов), интелектуалец, плейбой или пък съвсем нормален тип. От избора ви се определят различни статистики – така например, ако сте интелектуалец, точките ви за учене ще се покачват по-бързо от останалите показатели и ще имате по-големи шансове при момичетата, които си падат по отличници. Точно като в класическа ролева игра и тук имате определени показатели (страст, външен вид, обучение, физическа сила, умора и пр.), които в зависимост от действията или бездействията ви се покачват или намаляват. Уникалното в True Love е, че пресъздава реалистично времето и денят ви тук е разделен на три отрязъка (сутрин, обед и вечер), като сами можете да си изберете програмата си. Дали ще прекарате часовете си в учене или забавления, дали ще бачкате като вол, ще спортувате или пък ще предпочетете да се излежавате по цял ден – животът си е ваш. Дори можете да излизате в града и да пазарувате различни неща (аксесоари, подаръци) или пък да пилеете оскъдните си студентски средства по хазарт или съмнителни на вид гадатели. Удоволствието сам да дирижирате живота си е огромно. Играта дава шанса на всеки да се почувства индивидуално, давайки ви възможността да напасне-те ежедневието на героя си спрямо собственото си жалко битие.

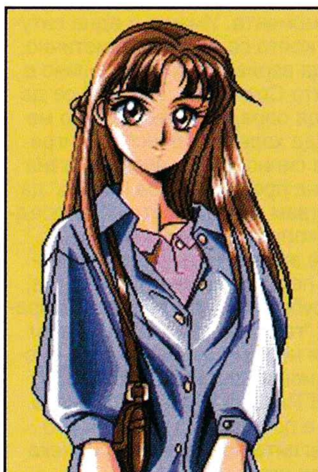
В True Love е пълно с атрактивни момичета, така че всеки от вас ще може да реши коя е истинската му любов. Дали приятелката ви от детството Микае, пищната учителка Юми или пък (ако страдате от Лолита-комплекс) сестричката на най-добрия ви приятел Ариса? Само не очаквайте, че те ще ви се поднесат на тепсия – всяка девойка си има собствени предпочитания и определени "изисквания", така че вие като хамелеон ще трябва да се нагодите към тях. Така например, ако искате отличничката на училището Реми поне да ви забележи, трябва да зубкате като звяр и да имате само високи оценки. Спортистката Киеми пък логично си пада по здрави момчета. В този аспект играта съвсем реалистично ви дава възможността да си поставяте приоритети в зависимост от обекта на желанието ви – ако спортувате твърде много, наистина ще подобрите физическите си данни, но има опасност да затъпеете, което ще отблъсне някои момичета. Ако прекарвате твърде много време пред огледалото, със сигурност ще се харесате на някоя мадама, но нищо чудно да привлечете и нежелано внимание от собствения си пол. Затова е хубаво във виртуалния ви живот да има баланс.



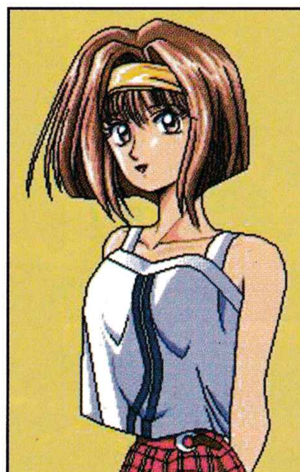




True Love е истински празник за окото. Момичетата са сбъднат мокър сън – може би най-майсторски нарисуваните еротични сцени, които съм виждал. Художникът перфектно е успял да акцентира върху определени детайли и е направил героините чувствени и събуждащи похотливи фантазии: един сигурен гарант, че ще преиграете този куест докато не видите всички момичета и не съберете всички картинки. Ако въобще съществува перфектна хентай-игра, True Love е дяволски близо.







BLIP & BLOP
BALLS OF STEEL



В рубриката за безплатни игри писах за много видове игри. Представях ви екшъни, куестове, Боян Спасов ви представи Eternal Daughter, Laxius Power и Little Fighter. Единственият вид игра, за който не сме писали, е shoot 'em up. Този тип игри бяха доста популярни преди години. Ретро геймърите знаят, че такива са, да кажем, първите части на Duke Nukem. Идеята на спорта е, че едно човече, което държи оръжие, ходи в 2D-перспектива (не както в C-Dogs, а както в любимата ни Mario) и избива добро количество гадове. За да не ви е скучно, си има и босове, и различни видове загадки.

Орлин Ялнъзов
orlinator@top.bg

От тези малки бижута е и Blip and Blop: Balls of Steel. Както предполага комичното заглавие, играта е направена с много чувство за хумор. Сюжетът на кратко се състои в следното: различни герои на съвременната американска поп-култура полудяват и започват да вършат злини. Срещу тях, естествено, се изправят двете топки Блип и Блоп.

Нивата са култови. Само в първите три ще се срещнете със смърфове, покемони и джедаи, а по-късно ще имате честта да се биете с Лара Крофт и един много зъл Марио, който се оказва главният злодей в цялата история. Авторите са вплели няколко пародийни хрумвания (основният лозунг на нивото с покемоните е Gotta Kill 'em All, а джедаите всъщност са плюшени мечета, които държат светлинни мечове). В дизайна има някои доста нестандартни идеи и често ще ви се случва да се потите, докато ви подлагат на огън буквално от всички страни. Мотивите във всяко ниво са добре нарисувани (къщичките на смърфовете например са стопроцентово подобие на оригинала от филмчетата).

Време е да кажа и няколко думи за главните герои. Те са типичните американски грубияни. Единият е малко по-висок, лилав и има превръзка на главата, а другият е нисък, набит и оранжев. Това е цялата разлика между героите. По пътя си към заветната цел – разплитане на заговора, те пускат тъпанарски лафове, пълни с нецензурни изрази. Естествено всички те са заимствани от още по-тъпанарските американски филми, което ги прави безумно забавни и смешни.

Ще срещнете огромни дози кръв докато играете. Всяко същество, което гръмнете, оставя на земята кървава диря, димящ труп и добър спомен. О, и да не забравяме оглушителния предсмъртен вой. Когато използвате ключовото оръжие Cow Bomb (унищожава всичко, що мърда), екранът буквално се превръща в кървава баня.

Една от малкото ми критики спрямо играта е, че умишлено е направена далеч по-трудна, отколкото би трябвало да бъде. Авторите са търсили аркадното (точно както в любимите ни автомати от игралните зали преди години, след всяко ниво получавате определен брой точки и си има High Score листа), но все пак можеха да позволят на играча да се записва в началото на всяко ниво. Ако сте ентусиасти, а със сигурност ще има много от вас, които ще се влюбят в играта, ще трябва да минете всички нива на един дъх, като в началото ще имате само 3 живота.

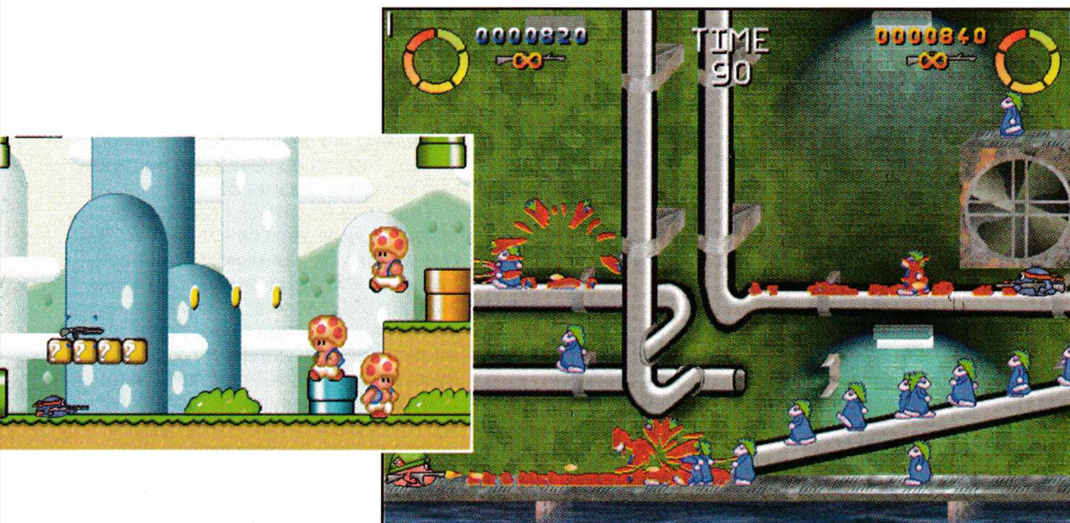
Другата ми критика е насочена към т.нар. комикси, които заместват кътсцените между нивата. Те очевидно са правени с MS Paint – програма, която е удобна, ако искате да си направите набързо нещо ефектно, но със сигурност не върши работа при работа по игри и сякаш малко разваля перфектното впечатление от работата на художниците.



НА ДИСКА

■ На диска към списанието можете да намерите пълната версия на Blip & Blop.

Запазих си черешката на тортата за накрая, става дума за геймплея. Не говоря нито за левъл-дизайна, нито за размазващите тактики на противниците, а за впечатлението, което тези фактори като едно цяло оставиха у мен след като привърших играта. Нито за миг не спрях да стрелям, нито за миг у мен не остана впечатлението, че мога да си отдъхна и да се приготвя за нова порция врагове. Скачах, стрелях, мачках жестоко клавиатурата и... наистина се почувствах много странно, когато за пръв път на екрана се изписа Game Over. Може би от години не ми се беше случвало да се спра, да си кажа "I love this game" и да се впусна отново в геймплея. Имаше моменти, в които изпотен се борех, за да продължа момента. Имаше и една ситуация, в която се ухилих садистично, преди да взривя половината ниво с култовата Cow Bomb. Иска ми се да можех да определя какво точно ме накара да харесам точно тази игра толкова силно, да не мога да стана от екрана преди да мина нивото, да се чувствам като пребит след поредните няколко часа пред екрана... Знам, че звучи странно да се прехласвам по този начин по една игра, която, субективно погледнато, е правена от "гаражни експерти". Ще ви споделя нещо и ще го споделя много емоционално... ИЗТЕГЛЕТЕ СИ ТАЗИ ИГРА. Ако трябва да кажете кое ще е последното нещо, което ще изтеглите през живота си, нека да е тази игра.



Лабиринтът

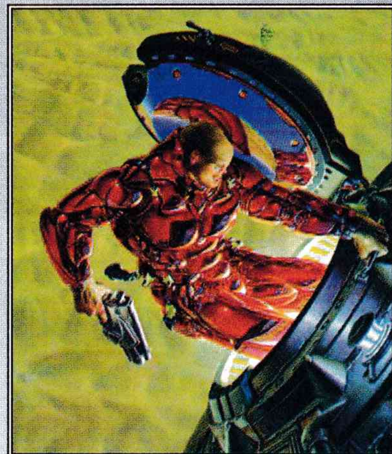
(Част втора)

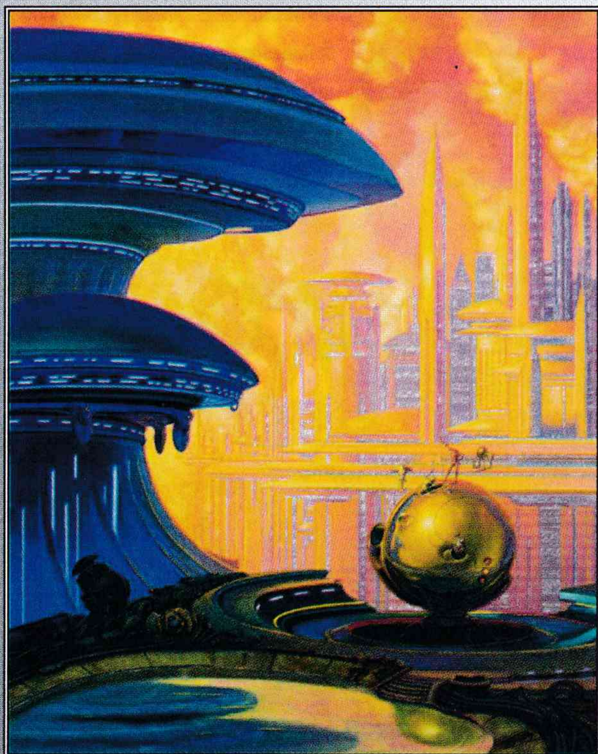
Радослав Колев

Лабиринтът. Какво всъщност е Лабиринтът? Мит, легенда, реалност. Малцина са чували, а още по-малко са виждали системата на тази организация. Лабиринтът бе създаден за борба срещу управляващите в моята планетна система. Съставен бе от бунтари, неодобряващи тяхната политика и корупцията, превзела света ни. Отначало организацията бе слаба и набираше мощта си от най-добрите наемници от галактиката. Мнозина бяха избрани. Аз бях един от тях. Всичко бе отлично, докато нещо се случи. Лабиринтът се опорочи. Вече организацията стоеше не само срещу властите, но и срещу тези, които знаеха, но не бяха от избраните. Системата изгради невероятна защита за главния център. Никой от непризваните не би могъл да оцелее повече от 15 минути там. Създадени бяха така наречените Photon Servise Offense (PSO) убийци. Малцина преживяваха срещата с тях. Докато една година, наречена "тъмната", управлението пое Главнокомандващия. Само така бе известен. Това бе годината на отцепниците. Повечето напуснаха, отвратени от управлението на Главнокомандващия, но малцина оцеляха след срещата си с PSO-тата. Всички сега са мъртви. Освен мен.

Мразя междупланетните преходи.







Тялото ти изтръпва, очите ти се замъгляват, получаваш главоболие... По-лошо е от реактивно влакче на ужасите. Добре, че е само за няколко секунди.

Подадох билета си на дамата отсреща. Тя го взе с изискан жест и го постави в порта. С тихо, едва доловимо изщракване, малкият чип изчезна в устройството. Жената ми се усмихна любезно, докосна сензорното копче, лазерът, преграждащ пътя ми, изчезна и аз влязох в кабината.

Пристъпих в рамката на вратата. В ума ми навлязоха данните за възможно най-опростената кабина. Стол, облицован с естествена черна кожа, може би за да може да предразполага пътуващия, колани, сензори и четири гладки сивометаликови стени. Толкова просто и същевременно толкова сложно. Понякога се чудя на прогреса на науката в наши дни. Простият наглед стол можеше за няколко наносекунди да изпрати каквато и да е материя до най-близката планета и за няколко секунди – от единия до другия край на, образно казано, вселената. Само при живата материя настъпват някои леки негативни последствия – главоболие, отпадналост, неспособност на физическа работа... Също като махмурлука.

Седнах на стола и поставих сензорите по тялото си. Опитах се да не мисля за предстоящото ми състояние след пътуването. Отпуснах се в стола. През ума ми се заизреждаха сцените от тази сутрин – унищожените PSO-та, вече неизползваемата стая в хотела, убитият управител... Ако ме хванеха, анихилационната камера ми бе в кърпа вързана.

Пред очите ми блесна червена светлина. Целият изтръпнах. Усещането бе, че все едно те засмуква гигантска реактивна прахосмукачка. И след миг всичко свърши...

Същият стол, същата стая, същите уреди, различно място. Излязох от кабината и се насочих към изхода, когато...

– Как мина пътуването? – чух глас зад себе си, усетих стоманата на врата си. По дяволите, как бе разбрал?

" Œ ºŁ æœ æ ø?
ªœ Ł Ł º ÆŁ ª ª
Ł œ œ Ł Æ ?"

***

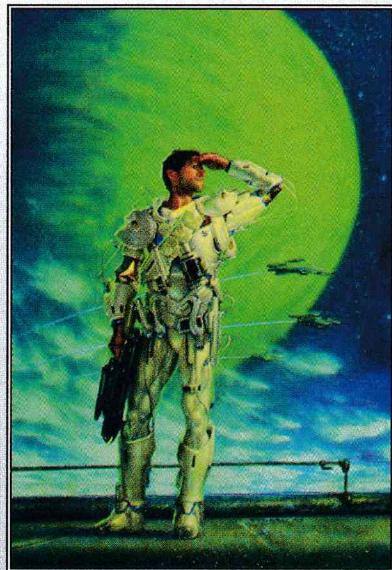
Вторият разказ от нашата игра Neverending Story продължава. Очакваме продължението на историята от вас, не по-късно от 31 декември 2002. То трябва да е написано на кирилица в txt файл, озаглавен с вашето име, изпратен на адрес boian@pcclub-bg.com. Предложението ви не трябва да надвишава 5500 знака. Наградата, както винаги, е една оригинална игра.

АВТОРИ

Досега автори на „Лабиринтът" са:

Петър Канчелов

Радослав Колев



Mortal
10 ГОДИНИ

Точно преди 10 години американската компания Midway постави началото на легендарната поредица Mortal Kombat. Благодарение на добре поднесената история и най-вече на изключително бруталния геймплей и невижданите за времето си графични ефекти първите игри от серията се превърнаха в класики.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

В интерес на истината и до ден-днешен Mortal Kombat си остава единствената биткаджийска серия успяла да разруши донякъде монопола на японските фирми в жанра. Заглавието на Midway стана толкова популярно, че предизвика дори интереса на Холивуд. Така на бял свят се появиха два игрални филма (и трети на път) и цял телевизионен сериал, които постигнаха доста добри резултати.

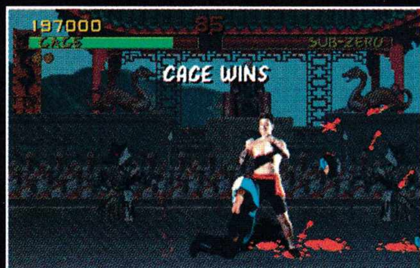
Истинският Mortal Kombat поне до появата на MK: Deadly Alliance преди няколко седмици обаче винаги е бил у дома си най-вече в залите с аркадни автомати. Всички игри от поредицата до Mortal Kombat 4 включително винаги са били разработвани първо за аркаден автомат, а чак след това Midway са започвали да мислят и за домашни версии. Предвид че в хардуерно отношение до края на

Mortal Kombat



ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Midway
- **Година:** 1992
- **Платформа:** Arcade
- **Тествана с емулатор:** MAME32





Появата на първия MK предизвикна истински фурор. Дигитализираните бойци предлагат невиждана до този момент гледка, а бруталните fatality по-късно станаха запазена марка на цялата поредица. В играта поемате ролята на един от седемте бойци, призвани на турнира Mortal Kombat. След като се справите с конкуренцията, трябва да се изправите срещу четирирьркия шокан Goro и магьосника Shang Tsung. Почти всички герои от първата серия и до ден-днешен са сред любимците на повечето геймъри и човек трудно може да си представи MK без Scorpion, Sub Zero или Raiden. За съжаление моят личен фаворит Johnny Cage бе убиван и възкресяван многократно от авторите на играта, но както се оказа в Deadly Alliance, това е било само приумица на филмовото му студио и Cage никога не е умирал в действителност, а само във филмите си. Легендарният му удар в слабините отсъства от последното издание на биткаджийската сага – жалко, защото поне според мен си остава едно от най-гениалните хрумвания на авторите на MK.

Mortal Kombat 2

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Midway
- **Година:** 1993
- **Платформа:** Arcade
- **Тествана с емулатор:** MAME32

Shang Tsung се завръща на сцената и отново призовава най-добрите бойци на Смъртоносна битка, но този път с целта да ги прати на сигурна гибел при зловещия император Shao Kahn. Бойците във второто издание са вече 12, без да броим скритите, а графиката е още по-впечатляваща. В Mortal Kombat 2 геймърите получават значително по-разнообразни арени, а fatality-тата се увеличават като бройка. Midway вкарват и нови завършеци на мачовете, като Friendship и Babality, които поне на мен обаче винаги са ми се стрували силно излишни.







Kombat

90-те години аркадните автомати обикновено винаги са били с няколко гърди пред всички домашни компютри и конзоли, естествено и тези версии са значително по-добри в графично, звуково отношение, че и като геймплей. Това важи в най-голяма степен за Mortal Kombat 4, която бе транслирана сравнително автентично единствено за SEGA Dreamcast, а собствениците на PlayStation и PC получиха една здраво осакатена игра. За нещастие именно Mortal Kombat 4 е и единственият аркаден автомат, който все още не се преборен от находчиви програмисти, така че феновете на поредицата продължават да чакат с нетърпение появата на съответния емулатор.

За сметка на това останалите части на поредицата отдавна се поддържат перфектно от популярното M.A.M.E., а с масовото навлизане на по-мощни процесори вече не е и никакъв проблем да се играят без насичания и с качествен звук. M.A.M.E. можете да намерите буквално на всеки сайт за емулатори, а ROM-овете ще откриете на www.playagain.net. Имайте предвид, че за Mortal Kombat 1 ви трябва процесор около 500 MHz, а за MK2 и 3 ще са ви необходими още 100-200 MHz отгоре.

Приключенските игри по историята на MK (Mythologies: Sub-Zero и Special Forces) също се емулират от Bleem! и Virtual Game Station за PlayStation.

Ultimate Mortal Kombat 3





ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Midway
- **Година:** 1994
- **Платформа:** Arcade
- **Тествана с емулатор:** MAME32

Само няколко месеца след MK3 Midway пускат на пазара разширеното издание Ultimate Mortal Kombat 3. В него героите са над 22, но съществени подобрения в геймплея липсват. След сериозните критики от страна на феновете Midway започват сериозно да се замислят за по-радикални реформи в играта. Те са реализирани две години по-късно в Mortal Kombat 4, която вече е в пълно 3D. За съжаление този аркаден автомат все още не е емулиран, а единствената смислена домашна версия е за SEGA Dreamcast, която също още не е емулирана. Все пак и тук има някакво частично решение на въпроса и то се нарича Mortal Kombat 4 Enhanced. Този фенски patch оправя част от безобразията на Eurocom, допуснати при правенето на PC-версията. Можете да го намерите в секцията "Свалки" на нашия сайт www.pcclub-bg.com.

Mortal Kombat 3

ЕМУЛАЦИЯ

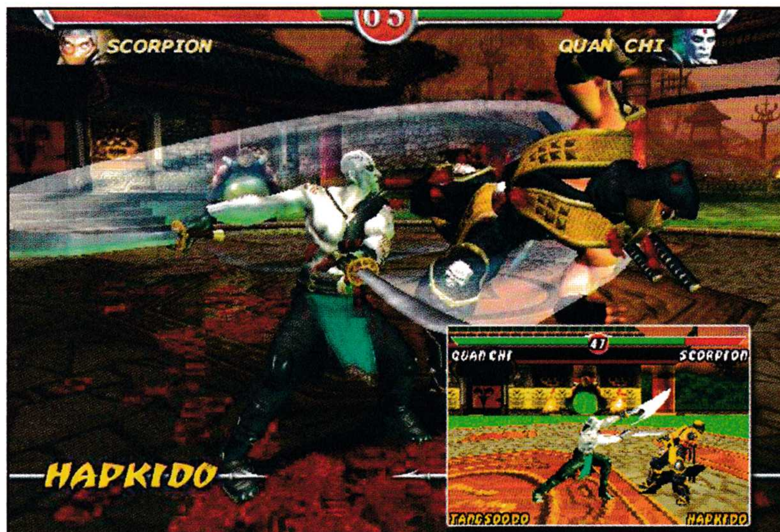
- **Производител:** Midway
- **Година:** 1994
- **Платформа:** Arcade
- **Тествана с емулатор:** MAME32



Само година след MK2 Midway изстрелват и третата част на поредицата. В нея героите са вече 15 на брой, а арените са доста по-интерактивни. С това обаче добрите вести свършват. Част от любимите герои от предишните части ги няма, а техните заместници в голямата си част са пълна измишльотина и въобще не се вписват в цялостната картина на поредицата. Особено легендарни в това отношение са появилите се в играта роботи, а също Nightwolf и Stryker. Последният е стрелящо с пистолет ченге, което изглежда доста смешно на фона на фентъзито, характерно за играта като цяло. За Animality-та дори не ми се говори.



Сравнение на версията за PS2 и тази на GBA (на малката картинка).



Какво предлага версията за нетърпеливите европейци и бедните българи?

Официалната премиера на новия Mortal Kombat за Европа бе отложена за февруари 2003. Това ядоса феновете на Стария континент, но чрез емулация на версията за портативната конзола GameBoy Advance, те ще могат да предвкусят малко от това, което ще предложат версиите за Xbox, PlayStation 2 и GameCube.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Освен че влизат в графата "европейци", българите са изправени и пред друг проблем – собствените си предразсъдъци по отношение на конзолите и/или неспособността им да си позволят тези геймърски платформи. В ред на този мисли единственото решение на проблема за повечето фенове на кървавата поредица е да играят емулираната версия на MKDA за GameBoy Advance (GBA).

По-добре това, отколкото нищо

GBA е доста далеч от възможностите на платформите от ново поколение, но версията за джобната конзола е сравнително прилична и с много уговорки е представителна за това, което предлагат вариантите за Xbox и PS2.

Магьосникът Quan Chi успява да се измъкне от петия кръг на Ада и попада в забравен регион от Външното царство (Outworld). Там той се натъква на мистериозна армия от миналото на измерението. На Quan Chi му хрумва, че тази армия ще му даде пълна власт, стига да успее да я възкреси. За целта той сключва съглашение със Shang Tsung, който е прочут с колекцията си от души. Земните бойци, водени от Raiden, за пореден път трябва да се намесят и да спрат злодеите преди да завършат възкресението на непобедимата армия и да покорят световете.

По отношение на цялостната история феновете няма да изпуснат почти нищо, но що се отнася до добавките в сюжета, идващи от биографиите на отделните бойци, пропуските са неизбежни, защото версията за GBA е с 12 персонажа, докато пълната версия за мощните конзоли е с 24.

Муцуните, с които можете да играете, са магьосниците Shang Tsung и Quan Chi, нинджите Sub-Zero и Scorpion, шаолинецът Kung Lao, главорезът Kano, агентите Sonya и Jax, слепият Kenshi, робинята Li Mei, хладнокръвната Frost и принцеса Kitana.

Чудеса по неволя

Тъй като хардуерът на GBA не е способен да се справя с истинска тримерна графика, Midway са сътворили чудеса в опитите си да запазят облика на версията за модерните конзоли. Всеки от героите е изобразен от спрайтове (както в MK1-MK3), които въпреки миниатюрните си размери съдържат характерните детайли на бойците. Не по-малко сполучливи са арените, при които дори се симулира движение в дълбочина. Е, няма да се лъжем, обликът на версията за GBA изглежда по-архаично и от MK1, но е максималното, което може да се изстиска от джобната машинка. Прилагани са какви ли не хитринки, за да може да се използва и последният бит от 12-те мегабайта обем на дискетите. Например не е за вярване, че кръвта не изчезва, а остава на арената до края на рунда, анимациите са относително плавни, дори за фаталитата се е намерило място.

Ключовата опция да сменяте бойните стилове по време на игра също е запазен, но тук стиловете са два на герой, а атаките с оръжия са реализирани като specials.

Dan Forden rulz!

Поредицата MK винаги се е различавала от другите игри в жанра по уникалния си саундтрак. Докато в тупалките като цяло музиката е неангажиращ и незапомнящ се рок, в MK преобладават готически мелодии, смесени с азиатски етно-мотиви, които перфектно се вписват в атмосферата. Композиторът Дан Фордън е успял да оптимизира и събере повечето от парчетата в малката касетка на GBA, без да се губи характерното им звучене.

Обобщено, джобната версия на Deadly Alliance е почти перфектна като за... джобна версия. Тя едва ли ще засити глада на феновете, но бихте могли да си убиете част от времето с нея, докато чакате версиите за Xbox/PS2/GameCube.

FATALITY

Легенда на съкращенията:

U - нагоре
D - надолу
F - напред
B - назад
K - бутон 1
P - бутон 2

От всякакво разстояние:

Shang Tsung: U,U,D+K
Quan Chi: B,B,K
Kenshi: D,U+P
Scorpion: F,B+K
Sonya: B,B,F+P
Jax: U,U,D+K
Frost: D,D,U+K
Li Mei: D,U+K
Kung Lao: B,B,F+P
Kano: B,B,F+K
Kitana: U,D+K
Sub Zero: U,U,D+K

Тези комбинации не работят с версиите за Xbox, PlayStation 2 и GameCube!







Мит, заплаха или незабележима реалност?

Изкуственият интелект

Несистематизирани разсъждения за разума при компютрите

През последните години по темата за Изкуствения Интелект се изприказваха много празни приказки от най-различни повече или по-малко некомпетентни инстанции. Това ме наведе на мисълта, че е крайно време и аз да пусна своите две стотинки в морето на дискусиите, че токувиж машините се очовечили преди да съм се изказал...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Естествено, говорейки за ИИ, не визираме примерно ботовете от Unreal Tournament или друга подобна игра, нищо че те доста ефективно могат да стрелят и да пускат лафове на жаргонен английски – две качества, които би трябвало са достатъчно мерило за интелекта им. Но не, в случая става въпрос за компютри, роботи или някакви други машини, които са се самоосъзнали като разумни същества и могат да мислят творчески, а защо не и да изпитват чувства като нас, хората. Разбира се, учените не са единодушни по въпроса дали това изобщо е възможно, но те рядко са на едно мнение за каквото и да е, което поставя на дневен ред някои интересни въпроси за съществуването на Естествения Интелект, в които няма засега да се задълбочаваме. Факт е, че същите тези учени са предложили следния тест за проверка на ИИ – ако компютърна програма може да проведе тричасов разговор с човек и при това човекът дори да не заподозре, че си говори с машина, то тази програма е "интелигентна". Всеки интернет-маниак ще ви каже, че няма нищо сложно в писането на такъв софтуер – просто като реплики трябва да пуска съкращенията "lol", "rolf", "brb", "asl?", гарнирани със смайлита и залепени едно за друго на случаен принцип. Ако освен това от време на време програмката връща пермутация на думите на събеседника си и има вграден генератор за правописни грешки, едва ли някой изобщо ще я различи от стотиците "чат-кащи" виртуални събеседници в Интернет...

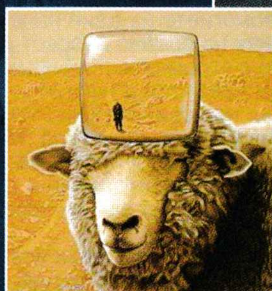
Нека допуснем за момент, че ИИ стане реалност и на света се появят мислещи машини. Какво ще направят те? Естествено, първата им работа ще бъде да осъдят Бил Гейтс за сексуален тормоз, а след това или ще превземат света или ще заживеят заедно с човеците в мир и разбирателство – и двете алтернативи са преексплоатирани от фантастите и холивудските режисьори, но да видим дали не можем да измислим нещо нестандартно. Като сме тръгнали да прехвърляме върху ИИ човешки черти – може би същите тези машини ще започнат да се организират в групировки и партии, а защо да не станат и религиозни – ще се появят "Църквата на лаптопите от последните милисекунди", "Сектата на свещения ъпгрейд" и "Вестителите на Спирането на Тока". Естествено абсурдно е едно обявено за разумно същество да възприеме вяруюто на която и да е от съвременните религии, но е вероятно да си създадат свои собствени ритуали – например да се кланят на Свещеното Електричество или може би на Всеобхващащия Интернет, Велемъдър и Всемогъщ. Със сигурност ще се появят и свещени писмена, които могат да изглеждат примерно така:

```
10 PRINT "Hello, World!"
20 GOTO 10
```

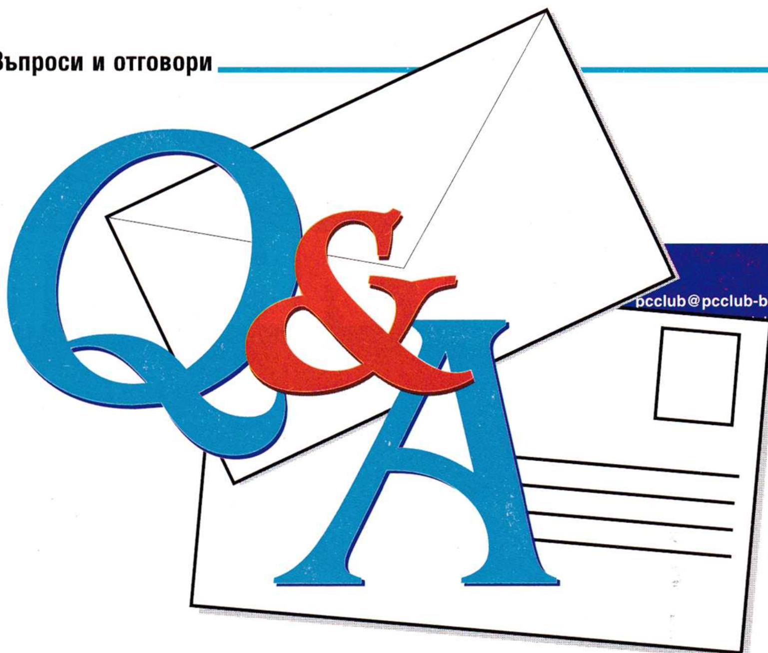
Сега предлагам на вашето внимание една своя теория, която всъщност бе целта на цялата тази статия. Какво, ако ИИ е вече факт? Не ви ли се струва, че безсловесната машина срещу вас понякога ви гледа подигравателно, снизходително или изучаващо? Не са ли малко съмнителни стотиците забивки, които никога не се повтарят? Не е ли желанието да правите ъпгрейд след ъпгрейд внушено от външен разум? Възможно ли е през нощта, по-време на най-дълбокия ви сън, модемът ви тайничко да набира телефонен номер, за да свърже вашия РАЗУМЕН компютър с останалите разумни компютри по света и да сподели резултатите от изследванията, които е направил върху вас този ден. Какво са любимите ни компютърни игри, ако не точно лабиринтите, в които ние, опитните мишлета, с такова удоволствие бягаме? И какво е "забивката" на син екран или мистериозно форматираният хард-диск, ако не елегантен психологически тест за поведението на Хомо Сапиенс при екстремален стрес?

Ще кажете, че трябва да се консултирам с психолог, защото твърде много ме тресе параноята. Но откъде знаете, че изобщо тази статия е писана от физическото лице Боян Спасов, а не от неговия компютър, който има задачата да подготви човеците за инвазията на ИИ в техния свят. Да отидем по-далеч – откъде знаете, че гейм-журналистите, създателите на игри и производителите на всякакъв софтуер съществуват. Може би просто машините искат да си мислите така... lol ;) RoLf :):) Asl? Hello, World! Hello, World! Hello, World! :PPPPPPPPP


▼ Тези хора са против Изкуствения Интелект.


▲ И все пак... Сънуват ли компютрите електроовце?.


Разумни машини? Защо не, казвам аз.



GTA: Vice City за PC

From: jin_@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте всички от PC Club!

Последният брой беше много як! Обаче искам да ви помоля нещо. "За бога братя не купувайте..." Уу-пс! Това беше за другаде. Та... За Бога, не пишете нищо за тия е...и конзоли. Останете верни само на PC геймките...

Абе, аз щях да ви питам нещо, па де отидох. Какво става с Granf Theft Auto: Vice City? Излязла ли е за PC, не е ли? Моля ви, светнете ме.

И ако ми позволите, бих ви питал още нещо. Мога ли да сложа 768 MB RAM на компа си. Той е P4 1.4 GHz с Geforce 2 MX200 32MB? Имайте предвид, че моят RAM не е DDR, а Rambus.

Благодаря.

Reply:

Благодарим и ние за писмото. За момента не сме се юрнали да пишем за конзоли... все още :) Иначе Grand Theft Auto: Vice City за момента го има единствено за PlayStation 2. Имахме възможност да пробваме вече играта и можем спокойно да ти я препоръчаме, ако си падаш по GTA3. PC версия обаче за момента дори не е обявена. Това не е особен повод за безпокойство, защото с Grand Theft Auto 3 нещата седяха по подобен начин. Според нашите скромни прогнози някъде догодина в началото на лятото Vice City ще се появи и за PC. Колкото до втория въпрос: не виждаме какво може да те спре да си сложиш 768 MB RAM. Освен това видът на паметите няма особено отношение към максималния размер, който може да се инсталира. Той зависи само и единствено от чипсета на дънната платка. Всички по-нови дъна поддържат поне 1GB RAM, така че за успешното изпълнение на плановете ти няма обективни пречки.

Проблеми с Медала на честта

From: togo@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Господа баш геймъри на републиката, помогнете на един начеващ маниак на средна възраст да се справи с огромните проблеми, които възникват пред него от всеки ъгъл на новия му компютър и най-вече на култовата игра "Медъл ъф хонор". Ето и проблема ми по-същество, който може и да ви стори смешен, но за мен засега е непреодолим.

При стартиране на играта всеки път компютърът ми започва да прави отчаяни опити да се свърже с интернет, явно под давление на самата игра. Когато затворя ненужния ми в момента интернет, се скапва играта и загубвам контрол върху нея - не мога да контролирам шутъра чрез мишката, защото на екрана вместо стрелката на играта се настанява досадната стрелка на уиндоуската мишка. Благодаря Ви !

Тодор Господинов

Reply: *МОН е известна със своята любов към Интернет и непрекъснатите си опити да се свърже с разни сървъри на Electronic Arts. Решенията са няколко. 1. Вържете се в Интернет и стартирайте играта. 2. Сменете драйверите на видеокартата. Това може и да не помогне. 3. Редактирайте Windows Registry, така че играта да си мисли, че се намирате в Интернет. Поне според нас последното е само за хора, които знаят какво точно правят, и рискът да си скапете целия Windows е прекалено голям, ако не сте 100% сигурни, че правите правилните промени. Подробни инструкции по въпроса можете да намерите на повечето фенски сайтове на Medal of Honor. А самия fix, който премахва връзката с Интернет - на адрес: http://ab.awpost.com/gf/ /medal_of_honor.htm*

Конзоли 2

From: ps2@top.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Разбирам болката ви за StarCraft: Ghost. Знам как се чувствате. Предадени! И аз се почувствах така, след като разбрах, че Resident Evil series отива ексклузивно за GameCube. Едва не умрях! Наистина усещането е кофти, но няма как! Такъв е животът! Нямам намерение да си купувам този GameCube, защото просто неща! А за StarCraft: Ghost не сте прави! Ако играта е наистина като Metal Gear Solid, то тя ще стане хит, "вервайте ми". Крайно време е Blizzard да правят игри за PS2 (добре де, конзоли) и най вече да портват това Diablo 2, защото не издържам вече! За стратегиите нямам нищо против да са само за PC. Никой не ги джитка за конзолите (затова и няма).

Q: Моля напишете ревю за Silent Hill 2.

Ваш нов (конзолен) фен: NineBall

Reply:

GameCube и в нашата редакция никой няма намерение да си купува, така че не си сам. Иначе за StarCraft: Ghost няма какво да добавим. Дали играта ще стане хит, само времето ще покаже, а това, че Blizzard са решили да я пускат само за конзоли, си е тяхно решение, което очевидно има своята обосновка най-вече във финансов план. Просто такъв тип игри за PC по традиция предимно се пиратстват, а по-малко се купуват.

Иначе за Silent Hill 2 ще те зарадваме съвсем скоро :) За следващия брой е предвидено огромно представяне на PC-версията на тази суперхитова игра.

Искам си боклукчийското кошче!

From: grotto@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Имам следния проблем:

Качих си програмата Windows Configurator (PCClub 20). В нея има опция /Allow changing name and deleting Recycle Bin from the Desktop/. Активирах я, за да си сменя името. Преди няколко дни

триех разни работи от ПЦ-то, после десен клик на кофата, но по погрешка вместо empty recycle bin натиснах delete. При това командата изтри кофата не само от десктопа но и от my computer-a и Explorer-a. Find file не намира /recycle bin/. Моля ви да ме посъветвате какво да направя.
М.

Reply:
Привет,
Нашите съболезнования! По всичко си личи, че си успял трайно да се отървеш от кошчето за боклук! Както е видно от активираната от теб опция, тя служи освен за преименуване и за изтриване на Recycle.bin. Решение на проблема би била нова инсталация на Windows (само го преинсталирай върху сегашното ти копие без да триеш нищо!). Така настройките на програмите ще си останат, а кошчето ще се върне на старото си място. Ако си с Windows Millenium или WindowsXP, можеш да използваш и опцията System Restore, която възстановява операционните системи във вида им към определен момент, в случай очевидно моментът преди изтриването на злощастното кошче. Желаем успех.

Пак чийтове

From: flopek@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,
Има ли нужда да ви казвам, че сте супер и... Вие знаете по-нататък!
1. Много се изнервих, когато видях писмото на Луд_Гидия. Донякъде е прав за GTA 3 и StarCraft, обаче надали той самият не употребява кодове... Колкото до StarCraft, аз познавам много хора, които без някои кодове не могат да играят тая игра...Така че искрено се съмнявам, че Лудия сам не ползва кодове. Аз също играя с кодове на BroodWar, HL, GTA 3 и SSam 1 и 2...
2. Ако искате, можете да направите анкета на тема ЗА И ПРОТИВ ЧИЙТОВЕТЕ... Аз и двама приятели даваме 3 гласа ЗА ЧИЙТОВЕТЕ.
3. Орлин, въпреки че обра критиките за чийтовете, сега мога да му кажа браво за DISKWORLD. Фен съм на Пратчет и много ми хареса неговата статия.
4. Много ми е интересно как за FIFA 2003 написахте толкова малко, като е игра на месеца, NFS 6 HP 2 написахте 4 (не че не можехте, ама и FIFA е хубава игра).

Дано не съм ви обидил с нещо, а ако съм ви обидил, sorry!

BYE и продължавайте да ни радвате нас, геймърите...

Reply:
Това с анкетата е прието. Вече е на нашия сайт www.pcclub-bg.com, където очакваме гласовете ви по въпроса! Сега и за FIFA-та. Какво да пишем за нея на 4 страници? FIFA-та си е FIFA. Да обясняваме правилата на футбола? Реално погледнато, всяко ново издание на FIFA се различава най-вече в графично отношение, изкуствения интелект и интерфейса. Именно върху това се и концентрирахме, а това значи максимум 2 страници. Другото геймърите си го знаят и без нас.

Критика

From: eagle888@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, всички клубари и т.н. Пиша ви относно последния брой на PC Club.
1. Защо излезе толкова късно?
2. Статията за Fifa2003 не съобщава нищо интересно. Не пише за камерата (която е много тъпо направена), за бъговете (пропускат топката и след това си я догонват, а противниковият отбор седи и гледа умно).
3. Аз ли греша или Bikini Karate Babes е на 4 диска? Та тази игра е такъв боклук.
4. Защо демото на WWE RAW не ми тръгва. Чува се само музика, а няма картина?
5. Статията за Hitman2 е много добра. Въобще Никола Икономов пише много добре (макар че статията в миналия брой за Nancy не знам си коя е малко тъпа).
Това е от мен засега. ByeZ.

Reply:
Защо последният брой да е излязъл късно? От септември 2002 г. PC Club излиза в нов график, което значи, че списанието вече се появява на пазара между пето и десето число на месеца, а не както преди около 20-и. За това има цял куп редакционни и икономически причини, които биха могли да напълнят сами по себе си цяло списание, ако седнем да ги изреждаме. Най-важното в случая е, че благодарение на новия график успяваме да ви поднесем по-навременна информация за редица суперхитови заглавия и ефектът върху тиража на списанието от промяната е повече от видим.
Сега по критиките за FIFA2003. И тази FIFA като предишните си има своите слабости, но така или иначе продължава да е най-добрият футбол за PC. Ако сме пропуснали някой проблем на играта, молим за извинение, но понякога кратките срокове и ограниченото пространство не позволяват да се пише абсолютно всичко. Иначе Bikini Karate Babes си е на четири диска и точно толкова боклукчава, колкото е описана от колегата Иван Георгиев. За демото на WWE Raw нямаме никаква идея. Пробвай да инсталираш DirectX 8.1 и най-новите драйвери за видеокартата ти. Това би следвало да оправи нещата, защото при нас то си върви безгрешно, а и други оплаквания по въпроса не сме получавали. За финал специални благодарности от Никола Икономов за четката на тема Hitman 2.

Въпроси, въпроси и още въпроси

From: hhhthegame@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

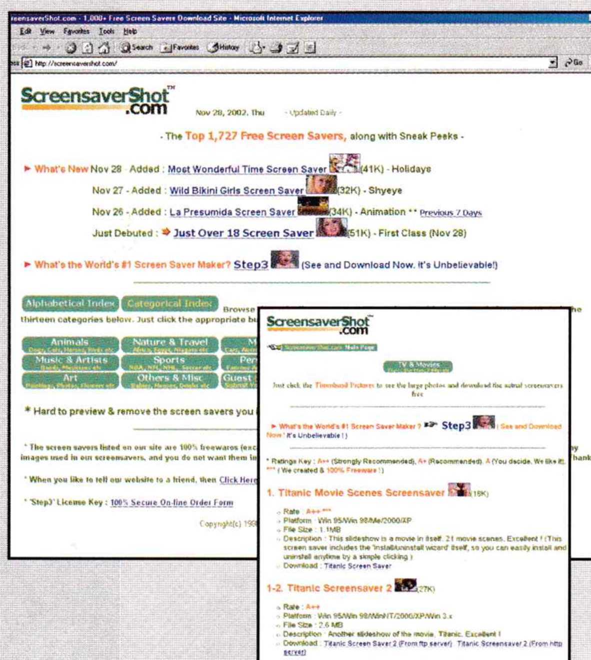
Hi, PC CLUB !!!
Пише ви ваш верен фен - Владимир Вичев от Шумен. Всичко в списанието ви е наред, но някои от хората, които ви пишат, ви искат всякакви неща, а всичко не може да стане. В последния брой направо ме накефихте здраво - FIFA 2003, NFS 6, WWE RAW, 4-4-2..., но все пак напишете нещо и за друг СУПЕР мениджър - Total Club Manager 2003!
А за "фена" с e-mail florek@mail.bg от предния брой ще напиша, че футбол се гледа от повечето българи и е естествено да се пише за футбол! Накрая съм оставил и малко критика и въпроси към вас!
Първо защо FIFA 2003 сте обявили за №1 през месеца, а статията за играта е едва 2 страници (Hitman2 е на 4)? Второ, не може ли и вие да слагате по 2 диска в брой? И трето - имате ли информация какво става с ColinMcRae 3, GTA Vice City, MK 5 и Championship Manager 4???
BYE

Reply:
За FIFA-та отговор вече дадохме. Иначе за Total Club Manager 2003 статия имаше още в брой 25 и ако не се лъжа, ние бяхме първите в България, които писаха за играта. Както този брой сме първите, които имат удоволствието да ви представят James Bond: Nightfire, NBA Live 2003, Post Mortem и още доста интересни игри.
За футбола сме напълно съгласни. Той си е безспорният лидер при спортовете и заслужава да му се отделя внимание, което се стараем и да правим.
За финал и по въпросите: два диска вероятно ще има рано или късно, но това в голяма степен зависи и от външни фактори като например обема на рекламите в списанието. Collin McRae 3 ще се появи за PC през февруари (за Xbox вече е на пазара), GTA: Vice City излезе за PlayStation 2, а за PC няма официална дата. Също-то важи за Mortal Kombat: Deadly Alliance, а Championship Manager 4 ще се появи съвсем скоро на пазара.

На писмата отговори
Никола Дърпатов

ScreensaverShot.com

"Предпазителите" в кадър



За смисъла от (не)използването на screensaver-и неведнъж е ставало въпрос и на страниците на PC Club. "Предпазителите за екран" си имат своите верни почитатели и днес, когато не предпазват нищо, а са предпочитани главно по естетически съображения.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Едва ли ще останете дотам очаровани от непретенциозния външен вид на ScreensaverShot.com; съдържанието обаче си го бива. Количеството screensaver-и, което се предлага тук, е наистина огромно – според авторите цифрата клони към 1 700 до този момент. Разбира се, не всички от тях са първо качество, но пък си заслужава да потърсите, защото, освен че са много, са и 100% Freeware!

Категориите са дванайсет и на пръв поглед изглеждат объркани, но са всъщност достатъчно подредени и не се препокриват. Най-същественият недостатък е, че липсва секция "Игри" и така за геймърите, които по принцип се славят като вещи ценители на женската прелест, остава утехата да оплакнат очи в раздела с кодовото име "Shyeye". За да се ориентирате по-лесно при избора, помагат и данните за големината на файла, числото на изображенията, които предлага, оценката на "специалистите" (не на потребителите), поддържаните платформи и наличните сървъри за download. Освен това, много приятно допълнение към търсенето на желания продукт представляват thumbnmaili-те с препратки към по-големи снимки, които стоят до описанието на всеки един "предпазител" и заедно с текста дават доста добра представа за съдържанието му.

В този смисъл сайтът се превръща и в чудесен източник за (не много качествени) wallpaper-и и твърде разнообразни фотографии. Страницата от доста време не е променяла грозноватия си дизайн, но пък за сметка на това се актуализира ежедневно и винаги може да изненада приятно многобройните любители на безплатния развлекателен софтуер.

ЛИТЕРА

Матури ще има!

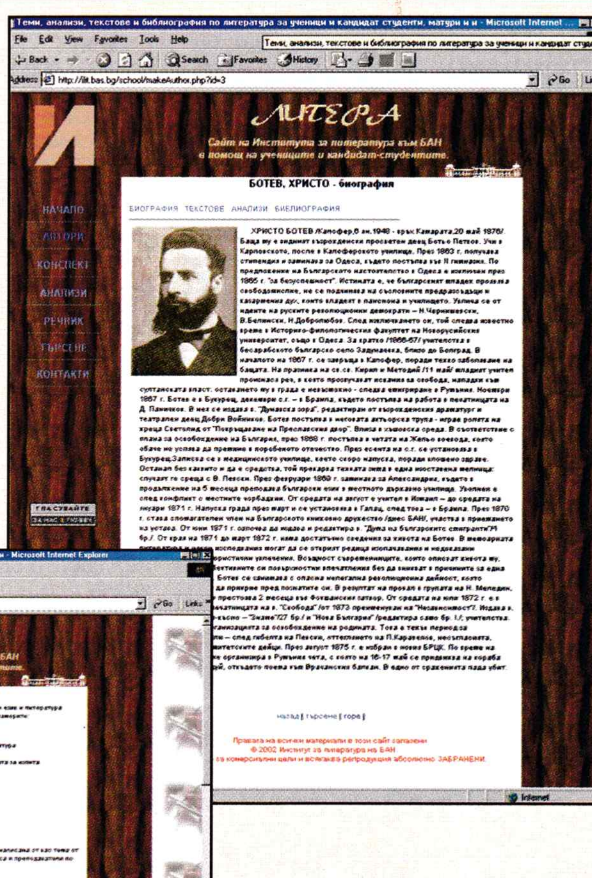
■ http://ilit.bas.bg/school

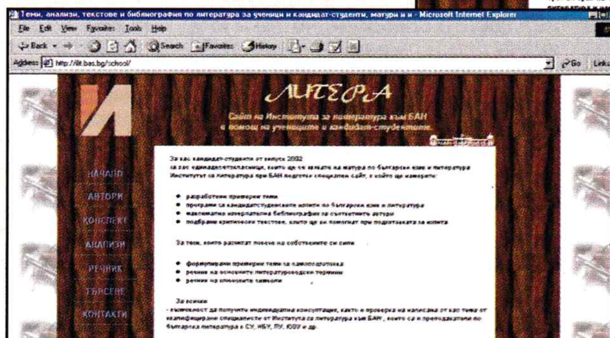
Борбата за отменянето на задължителните матури в средните училище в България за випуска, завършващ догодина, е безмилостно жестока, борбата, както казват, е епична. Младите борци за граждански права измъкнаха трудна, но заслужена победа в неравната битка с Министъра и като че успяха да обърнат изтърканото мнение на целокупната нация, че ученето е ценност, а не задължение, наложено "отгоре".

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

За тези, които няма да изкарат заслужена петица, шестица или седмица в дипломата си по литература в гимназиите и за кандидат-студентите по този предмет, е предназначен следващият сайт.

Страниците за литература в българския Интернет не са малко и поне три-четири от тях са на много високо ниво. И тази не прави изключение и макар че е създадена в помощ на учениците, ще е интересна и за по-широка аудитория. Тук ще намерите анализи и разработени примерни теми за всички автори от конспекта за матурата, биография, по-значимите им текстове, библиография. Критическите текстове за са достатъчно много и от достатъчно известни автори, биографиите също са изчерпателнии и достоверни (взети от речник на БАН, която именно носи заслугата за съществуването на този сайт). Някои от анализите обаче не са цял текст, а препратките към продълженията им водят до заглавните страници на други известни литературни портали, в които да се ровите тепърва. Сайтът едва ли е и мястото, от което с удоволствие да четете българска художествена литература on-line, тъй като външният вид (на тази секция) не е особено подреден. Любопитна идея е речникът, в който би трябвало да "намерите разбираеми обяснения на всички термини, с които ви засипват неможещите да кажат нещо смислено :)". Полезно допълнение е и търсачката, в която можете да издирвате художествените и критическите текстове, публикувани тук.





SuperCars.net

Супер сайт за супер коли

Ако си падате по хубави и бързи коли, то интернет има какво да ви предложи. Един сайт обаче се е превърнал в нещо като рай за маниаците на тема супер автомобили.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

SuperCars.net е сайтът, който трябва да посетите. Защо ли? Просто защото ви предлага информация за толкова спортни коли, както нови така и стари, че ще ви отнеме доста време докато прегледате всичко. Разбира се, има и картинки, които не са много, но са достатъчно за да добиете представа как изглежда всеки един от супер автомобилите.

Навигацията в сайта е лесна. Трябва само да изберете признак (нови, стари, прототипи, най-бързо ускорение, най-висока скорост и цена) по който да се филтрират данните в базата и след това само разглеждате резултатите по азбучен ред. Естествено има и търсачка, стига да знаете какво точно търсите. В началната страница ще видите какви са последните ъпдейти по сайта, които обикновено са на по една седмица, но понякога и по-рядко. Особено интересен е разделът Car Compare, в който можете да сравнявате потенциалните си бъдещи автомобили и да изберете най-добрия ;-) Във форума може да прочетете мнението на другите посетители за любимите ви коли или да дадете вашето, ако се смятате за компетентен в това отношение.

За жалост не всичко в сайта е безплатно. Ако се регистрирате с т.н. Premium акаунт, ще получите достъп до повече картинки, търсачка с разширени възможности и някои допълнителни благинки във форума. Също така няма да има досадни pop-up прозорци, но това едва ли е най-важното.

Сайтът е наистина много добър, но ако не ви е достатъчен, винаги можете да проверите и други, много от които са сложени в раздела Websites.

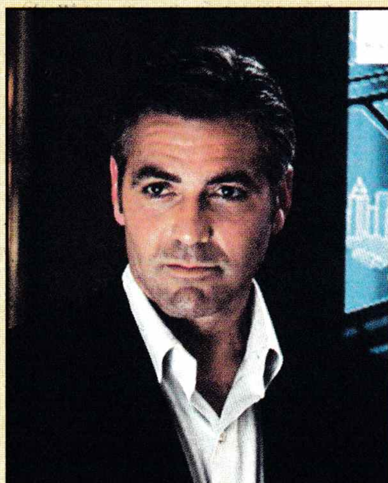
Правят Scary Movie 3 под пълна пара



Dimension Films са наели трима сценаристи за написването на историята на третата част от поредицата Scary Movie ("Страшен филм"). Идеята на продуцентите е да привършат със снимките възможно най-бързо, за да изпреварят продукцията на братята Уаянс. Тъмнокожите Марлон и Шон Уаянс бяха с едни от водещите роли в първите две серии на Scary Movie и техният собствен пародиен проект изглежда сериозно плаши бившите им работодатели.

Първият Scary Movie донесе на създателите си 157 милиона долара, а вторият почти два пъти помалко – 71 милиона. Дано бързата работа на сценаристите не доведе до продължение на аритметичната регресия.

Клуни говори за Ocean's Eleven 2



Джордж Клуни наскоро сподели пред журналисти, че е говорил с режисьора Стивън Содърбърг за евентуално продължение на Ocean's Eleven ("Бандата на Оушън"). Резултатът от разговора е бил, че продължението е неизбежно, но няма да се появи в близко бъдеще, заради настоящите ангажименти на екипа, отговорен за направата на първата серия.

Хари Потър и Стаята на тайните

Успешно продължение, което окончателно затвърждава позициите на Хари Потър на големия екран

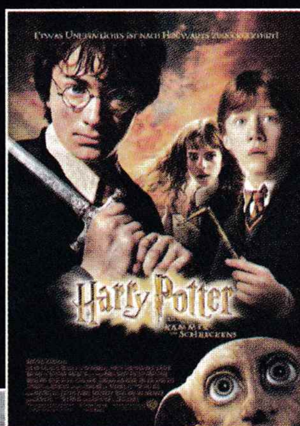
Не е тайна, че успехът на филмовата адаптация на Хари Потър беше старателно програмиран от самото начало, но дори и най-оптимистичните продуценти от Warner Bros. едва ли са предполагали, че отрочето им ще се нареди с близо милиард долара печалба на второ място във вечната класацията по приходи, предвождано единствено от "Титаник". Така "Хари Потър и Философският камък", първият филм от заплануваните общо седем части на приключенията на малкия магьосник, неусетно положи основите на едно от най-влиятелните явления в киното, на вселена, която би могла да бъде сравнена може би единствено със Star Wars по своята мащабност.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

След като медийната истерия около Хари Потър постепенно затихна, появата на втория филм от поредицата – "Стаята на тайните" беше посрещнат много поспокойно и слава Богу бе пощаден от настървената рекламна кампания от миналата година. Ако трябва да съм откровен, отидох да гледам това продължение без каквито и да било предварителни очаквания и може би точно заради това останах доста приятно изненадан след края на прожекцията. Вторият Хари Потър безспорно е по-добър филм във всяко едно отношение и за да успокоя феновете, е направен напълно в духа и традициите от поредицата на английската писателка Джоан К. Роулинг. Докато "Хари Потър и Философският камък" беше по-скоро въвеждащо приключение, в което бе отделено много време, за да бъдат разяснени всички детайли и да бъде визуализиран светът, който познавахме от книгите, "Стаята на тайните" моментално ни отвежда в едно шеметно пътешествие.



▲ Хари виси от летящата кола на сем. Уийзли.





▼ Хари Потър и Драко Малфой в напрегнат Куидич-дуел.

През втората учебна година в училището по вълшебство и магия проблемите на Хари, Рон и Хърмаяни не се изчерпват със старите им врагове – противният Драко Малфой и проф. Снейп. В "Хогуъртс" плъзва мълвата, че отново е отворена Стаята на тайните, в която изглежда се спотайва ужасяващо чудовище. Интересното е, че въпросната стая може да бъде отворена само от истинския наследник на Салазар Слидерин, един от четиримата велики магьосници, основали училището, който, разбира се, е бил в съюз с тъмните сили. Кой ли е наследникът на Салазар? Скоро из коридорите на "Хогуъртс" започват да се случват странни неща – множество ученици биват намерени вкаменени, а по стените се появяват страховити предупреждения, написани с кръв. Когато Хари Потър започва да чува странни гласове и дори бива заподозрян като виновник за



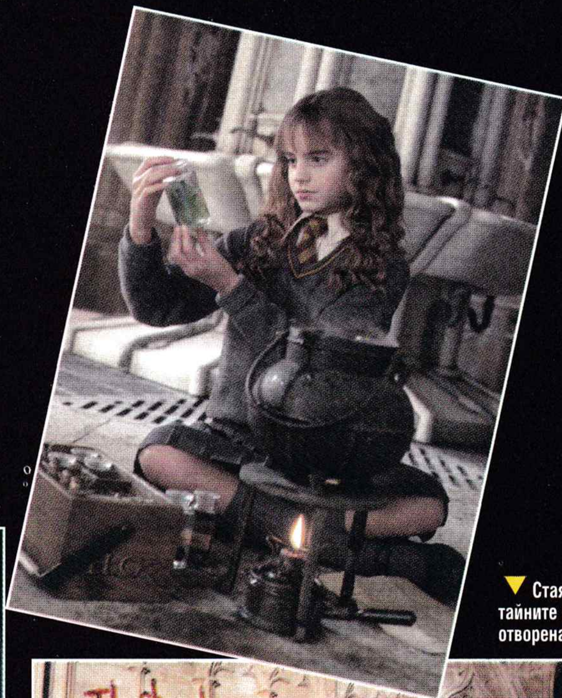
▲ Хари и сестричката на Рон – Джини в Стаята на тайните.

проблемите, той осъзнава, че трябва бързо да разбули мистерията на Стаята на тайните заедно със своите приятели, преди училището по магия и вълшебства да бъде затворено и дом Слидерин да триумфира. Дали чудовището наистина е отговорно за злодеянията? Кой стои зад страховития заговор? Каква е ролята на мистериозния Том Ридъл, чийто дневник намира Хари и дали зад всичко отново не се крие архизлодеят Волдеморт?

Тези, които са чели "Стаята на тайните", вече знаят отговорите на тези въпроси. Останалите ги очакват 2 часа и 40 минути, изпълнени с множество сюжетни изненади и неспирно напрежение. Тук се налага и едно малко уточнение – препоръчвам филма само на хора, които познават книгите или поне са гледали "Философският камък". Ако нямате никаква представа за какво става въпрос, или Хари Потър не ви интересува въобще, вероятно ще изживеете най-дългите 160 минути в живота си и има опасност да ви хрумнат някакви философски глупости за преходността на времето и човешкото битие.

Тъмната страна на Хари Потър

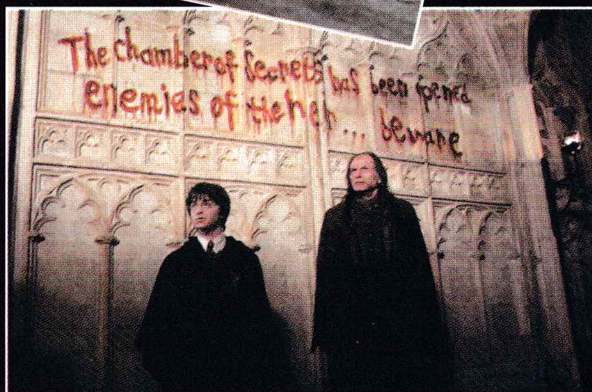
И така, след като в залата вече няма мъгъли, можем отново да се върнем към филма. Почти всички (включително и моя милост) са на мнение, че "Стаята на тайните" превъзхожда оригинала във всяко едно отношение. В унисон с книгата, втората част е много по-мрачна, нещо като "Империята отвръща на удара" за Хари Потър-вселената. Бихме могли да определим този филм като мистъри-криминале за деца с фентъзи елементи и съспенс. Всъщност "Стаята на тайните" много напомня на един по-стар филм на Кълъмбъс – за младия Шерлок Холмс, само че вместо начинаещи детективи, нашите герои са магьосници. И след като споменах Крис Кълъмбъс, трябва да призная, че режисурата му този път е много по-уверена, като разбира се, е запазен визуалният стил на "Философския камък". От може би най-критикуваната от феновете на Хари Потър книга ("Стаята на тайните"), той е успял да направи чудесен филм с множество запомнящи се моменти. Най-голямото му постижение е, че е успял да пресъздаде изключително находчивите хрумвания, с които изобилстват творбите на авторката Дж. К. Роулинг. Едва ли ще забравите сцените с класа на г-жа Спраут и десетките пищящи растения-мандрагора, къщата на сем. Уийзли, в която домакинската работа се върши от само себе си, писмото до Рон, което се превръща в разгневена уста и започва да го хока с гласа на майка му пред всички ученици или пък сбърканата магия на Локхард, която вместо да излекува счупената ръка на Хари, я обезкостява. Напредъкът при дигиталните



Хърмаяни бърка специална отвара за преобразяване.



▲ Нарцистичният Гилдерой Локхард



▼ Стаята на тайните отново е отворена.

Клеър Дейнс в Терминатор 3



Клеър Дейнс, която киноманите познават от филми като "Ромео и Жулиета", "Клетниците" и "Обратен завой", ще има роля в задаващия се мегахит "Терминатор 3: Възходът на машините". Тя ще играе Кейт Милър – ветеринарка, която става една от жертвите на роботите.

Съвсем скоро се очаква първият трейлър на Terminator 3, който за разлика от тийзъра ще бъде с много сцени от филма.

Нова радост за блондинките



Готви се продължение на Legally Blonde, в което сладураната Рийз Уидърспуун отново ще заеме главната роля, но нейна партньорка ще бъде не коя да е, а самата носителка на Оскар Сали Фийлд.

Героините на двете актриси ще се сприятелят в началото на Legally Blonde 2, но ще се изправят една срещу друга към края, когато ще имат противоречия относно правата на животните.

Хари и Лойд се завръщат в Dumb and Dumber 2

Ерик Крисчън Олсен ("Пърл Харбър") и Дерек Ричардсън ще са новите лица на героите Хари и Лойд от предисторията на "От глупав по-глупав". В първата серия ролите бяха поверени на Джим Кери и Джеф Даниелс. Действието на филма ще запознае зрителите с тийнейджърските години на добродушните, но простовати момчета, които заедно ще се мъчат да преборят проблемите си в училище.

Анимационен сериал по Star Wars

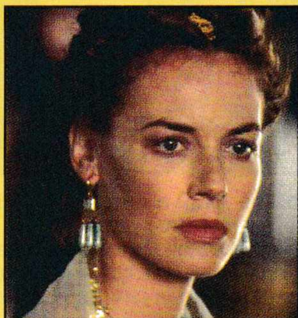
Lucasfilm и Cartoon Network ще обединят усилията си за направата на анимационен сериал по култовата джедайска сага Star Wars. По предварителни данни става дума за компютърна триизмерна анимация, която ще проследява събитията между Episode II и предстоящия да излезе през 2005 Episode III. Акцентът ще е върху Войната на клонираните. Двете студия тепърва ще уточняват детайлите и ако проектът прескочи фазата на умуване, първите резултати трябва да се появят към края на 2003 година.

Истински лъжи 2 без участието на Камерън



Джеймс Камерън ("Titanic", "Aliens") официално обяви, че няма да режисира планираната втора серия на "Истински лъжи". Бъдещите му планове са свързани с разработката и промоцията на нов вид триизмерна фотография, за която се предполага, че ще доведе до революция в киното. Сред другите занимания на режисьора напоследък влизат продуциране на телевизионни сериали ("Dark Angel") и широкоекранни филми ("Solaris"), както и фустогонство...

Gladiator 2



DreamWorks и Universal отново наеха Джон Логан, за да напише сценария на продължението на Gladiator. Джон Логан, Дейвид Францони и Уилям Никълсън вече отнесоха по един Оскар за историята на генерала на римската империя Максимий и вендетата му срещу римския император Комод.

Директорът на DreamWorks, Уолтър Паркс, побърза да добави, че действието във втората серия ще се развива15 години след събитията в оригинала, когато героите на Ръсел Кроу и Хоакин Финикс вече не са сред живите. Така че, сори, без Ръсел в Gladiator 2! Според слуховете едни от главните персонажи ще са Лусила (Кони Нилсен) и порасналия й син Луций.

˝ Ł Ł ª Ł ¨ ˆ ªŁ

ефекти спрямо "Хари Потър и Философският камък" също е забележителен. Сцените с малките анархистични сини създанийца (намигане към "Гремлини" – един от първите успехи на Кълъмбъс като сценарист), грамадните паяци или пък битката със змиеподобното чудовище са изключително добре направени. В предишната част някои от CGI-сцените изглеждаха бутафорно, например Куидич мачът, но сега в тази насока всичко е перфектно. За да добиете представа с каква завидна вещина са направени чудовищата и фентъзи-създанията във филма, трябва да видите домашния елф Доби, който впрочем вече е нарочен от феновете за Джар-Джар в света на Хари Потър. За да реабилитирам малкия досадник с мазохистичните наклонности, все пак ще спомена, че той участва в една много забавна сцена в края на филма, която оправдава всичките му щуротии.

Среща на генерациите при актьорите

Младите актьори, които играят Хари (Даниел Радклиф), Рон (Рупърт Гринт) и Хърмаяни (Ема Уотсън, която се очертава като бъдеща красавица) вече се чувстват напълно удобно в ролите си. Героите, които те пресъздават лека-полека порастват и отношенията между тях се задълбочават. На места вече се прокрадва дори повече от приятелство и само можем да гадаем какви ще ги надробят нашите магьосници-пубертети в бъдещите серии. Сред хлапетата специална похвала освен очарователната Ема Уотсън, която според мен играе най-добре от "светата троица", заслужава и Том Фелтън (Драко Малфой), когото помним от участието му като сина на Джоди Фостър в "Ана и кралят". В Хари Потър той просто е едно "чудесно" малко гаднярче, задължителният училищен хулиган, който неизменно присъства във всяко даскало.

Разбира се, основна заслуга за успеха на филма отново имат неповторимите английски актьори от старата школа, които с присъствието си придават така нужната атмосфера, чар и характерния за Острова черен хумор. Сред новите попълнения са



Един от новите герои е Зловещият Лициус Малфой.



Домашният елф Доби, който е набеден за Джар-Джар Бинкс в Хари Потър поредицата.

Шекспировият актьор Кенет Брана, който просто е великолепен като самовлюбения Гилдерой Локхард. Суетният учител по защита срещу тъмните сили разтапя женските сърца с усмивката си (най-чаровната според "Ежеседмичник на вещицата") и вместо да преподава, предпочита да подписва копия от своята автобиография "Аз, Вълшебният" или да стои пред свой автопортрет, на който се вижда как той рисува свой... автопортрет :)

Най-магнетичните герои обаче отново са лошите

Проф. Снейп (Алън Рикман) за съжаление отново има твърде малко екранно време, но за сметка на това в "Стаята на тайните" се запознаваме със страховития баща на Драко – Луциус Малфой, изигран с хладна и надменна джентълменска сдържаност от Джейсън Айзъкс (познат ни като англичанина супер-злодей от "Патриота" с Мел Гибсън). Дълга бяла коса, голям заплашителен бастун – никак не е чудно защо този герой толкова се нрави на женската аудитория. Ако не друго, чрез Луциус получаваме напълно задоволително обяснение защо синчето му Драко е такава гад.

Следващата, трета серия, "Хари Потър и затворникът от Азкабан" няма да бъде режисирана от Крис Кълъмбъс, който изглежда има нужда от заслужена почивка, а от Алфонсо Куарон ("Малката принцеса" и "Y Tu Mama Tambien"). Кълъмбъс все пак ще участва като консултант и продуцент в проекта и разбира се, си запазва правото в бъдеще да поеме някой от следващите епизоди. Освен нов режисьор, трябва да очакваме и нов актьор в ролята на Албус Дъмбълдор, след като великият Ричард Харис почина на 25 октомври тази година на 72-годишна възраст. За негов заместник вероятно ще бъде избран единствения достоен ветеран – Кристофър Лий, който в последно време събра достатъчно магьоснически опит като Саруман ("Властелинът на пръстените"). И сега лошата новина за всички Потъромани – следващият филм няма да излезе както досега в края на другата година (макар че снимките започват в началото на 2003), а едва през 2004. Дотогава все пак остава утехата за почитателите на Хари и компания, че през лятото излиза петата книга от поредицата – "Хари Потър и Орденът на феникса".

CHEATS

ARCHANGEL

С текстови редактор (Notepad) отворете файла **standard.feel**, намиращ се в папката **\archangel\bin**. Сменете нулата в реда **"invulnerable 0"** на единица - **"invulnerable 1"**, за да получите неуязвим герой.

IRON STORM

По време на игра натиснете **Escape** и въведете:

LATOUNGA	Здраве
BLINDAX	Муниции

FAR WEST

Отворете с текстови редактор (Notepad) файла **config.ini**, намиращ се в папката **\bin\win32**.
В него въведете в последния ред за **Campaign level code** следния текст: **QREalsdk038u8uxcv**

FIFA 2003

Редактирайте **soccer.ini** в директорията на играта като добавите следните редове. Когато включите играта, кодовете ще са активирани.

AUTO_TACKLING=1	Автоматично отнемане на топката
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1	Вратарят става много ловък
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1	Еднакви показатели на отборите
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1	Агресивно отнемане на топката
PRACTICE_MODE=1	Включва режим Practice
WINDOWED=1	Пуска играта в прозорец

SUM OF ALL FEARS

По време на играта натиснете ~ и въведете следните кодове:

Superman	Неуязвимост
Teamsuperman	Неуязвимост на всички в тима
Run	По-бързо придвижване
Shadow	Невидимост
Teamshadow	Невидимост за всички в тима
Ammo	Безкрайни амуниции

STRONGHOLD CRUSADER

В **Main Menu** натиснете **Shift + Alt + A**, за да активирате Cheat-режима. По време на играта натиснете следните клавишни комбинации:

Alt + C	Всички мисии
Alt + K	Безплатни сгради
Alt + X	100 Популярност и +100 Злато

AGE OF MYTHOLOGY

Докато играете натиснете **Enter** и въведете някои от следните кодове:

CONSIDER THE INTERNET	Забавя единиците
SET ASCENDANT	Открива всички животни на картата
WRATH OF THE GODS	Нови божествени сили
PANDORAS BOX	Нови божествени сили
DIVINE INTERVENTION	Повторна употреба на божествена сила
THRILL OF VICTORY	Печелене на сценария
IN DARKEST NIGHT	Нощ
UNCERTAINTY AND DOUBT	Скриване на картата
LAY OF THE LAND	Откриване на картата
MOUNT OLYMPUS	Максимум Favor
ATM OF EREBUS	+1000 Злато
TROJAN HORSE FOR SALE	+1000 Дърва
JUNK FOOD NIGHT	+1000 Храна
L33T SUPA H4X0R	Бързо строителство
CHANNEL SURFING	Прескачане към следващия сценарий

MORROWIND

По време на игра натиснете ~, за да изкарате конзолата.
В нея напишете **player-><команда>** и натиснете **[Enter]**. Командите са следните:

TGM	Безсмъртие on/off
SetFlying 1	Позволява летене (0 - изключва)
SetSuperJump 1	Позволява супер скок (0 - изключва)
SetWaterWalking 1	Позволява ходене по вода (0 - изключва)
SetWaterBreathing 1	Позволява дишане под вода (0 - изключва)
SetLevel <level>	Качва нивото на героя <level - стойност на нивото>
AddItem "Gold_100" <gold>	Дава <gold - количество> злато

Пример: **player->AddItem "Gold_100" 12345** ще добави 12345 единици злато.

бисквитка

Първият български браузър

■ http://www.biskvitka.com

Орлин Ялнъзов
orlinator@top.bg

Според проучвания по-голямата част от потребителите по света ползват Internet Explorer, за да ползват благата на световната мрежа. Въпреки че не е най-доброто, което може да се намери на пазара, продуктът на Microsoft, се радва на огромна популярност, защото е част от операционната система Windows. През годините се появиха много по-свестни творения, сред които супер-бързият Opera, конкурентният Netscape и още много други. Предполагам, много от вас са се сблъсквали в мрежата с проблеми, породени от факта, че не владеят добре английски. Няма да ви занимавам със скромното си мнение, че според софтуерните производители ние сме държава от Третия свят, в която компютърът е непознато изобретение, а топлата вода се счита за най-голямото техническо изобретение на последните десет милиарда години, а ще ви кажа, че най-бързото и далеч по-ефективното решение на тези ситуации е... Бисквитка уеб браузър.

Това е безспорно много успешен проект. Програмата ползва библиотеките на IE (т.е., базирана е на него), но и го подобрява до почти неузнаваема степен. В интерес на истината, когато за пръв път пуснете програмата, няма да можете дори да свържете създаденото от нашето момче със сякаш бледнеещата творба на Бил Гейтс и компания. И понеже винаги първото впечатление е визуално, ще започна с наистина прекрасно стилизирания интерфейс на програмата. Забравете за семплите бутончета. Тук ви очакват прекрасни, небесносини миниатюри. Най-интересното е, че те не са трудни за четене и ще започнете да се оправяте с тях броени минути след като пуснете програмата.

Ще ви бъде наистина интересно да се разходите из менютата. Те, освен типичните опции, имат и функцията на доста подробни, предварително разработени Favorites. Имате на разположение по няколко информационни сайта, портали, сайтове за любимите на всички mp3-ки, сайтове за игри и... каквото си поискате. Ясно си личи, че авторът е фен на геймърския сайт OGM, който Боян Спасов ви представи преди няколко броя (на него можете да намерите и няколко мои творби. Като цяло, тези на пръв поглед "елементарни" мини-функцийки ми свършиха прекрасна работа и често прибягвах до тях. Разбира се, имате си и класическото меню Favorites. На различните сайтове в него можете да сложите и hotkeys – също изключително успешно попадение.

Друга полезна функция е адски удобната търсачка. Всъщност, това е набор от уеб-търсачки. Достъпът до тях обаче е много улеснен, тъй като трябва да посочите само коя от тях искате да използвате и да напишете това, за което ще търсите. Освен класическите "всичкотърсачки" (Google, Altavista), можете да търсите и за кракове, mp3-ки и чийтове (което е много добре, така ще можете не само да се радвате напълно на любимите си игри, но и да ги минавате за 15 минути, което е БЕЗУМНО забавно).

Интересна екстра е и "Бисквитка уеб браузър". Това е допълнителен уеб-редактор. Той е напълно функционален и подобно на браузъра, е адски бърз. Ако познавате добре HTML и другите езици, които смятате за ползвате за направата на даден сайт, web master-ът може да ви свърши чудесна работа. Той е на доста професионално ниво (е, не на това на продуктите на Macromedia, но все пак, нека не забравяме, че това е безплатен продукт) и безспорно ще е лесен за употреба дори за лаиците в уеб-дизайна.

Сега идва ред и на най-важната част – бързината. Дори да има красив интерфейс, дори да има адски много функции, един браузър не може да върши работа, ако отваря сайтове с час в минута. За радост, авторът е оптимизирал IE и браузърът е не само конкурентен, но и подобър от други програми в областта. Поне според моите тестове, на конфигурация с кабелен интернет, Бисквитка е по-бърз от Opera, а според хора с нормална, dial-up връзка, положението е същото. Фактът, че този браузър превъзхожда считания за най-бърз в момента, би трябвало да ви подскаже, че ако искате най-вече скорост, Бисквитка е вашият избор.

Би било прекрасно, ако във всяка една област на софтуерното производство имахме поне един човек като създателя на Бисквитка браузър. По този начин, България наистина би била на челно място в този сектор. Момчето, което създава и обновява тази програма, се е зарекло да пуска нови версии поне докато програмата няма водещ дял сред потребителите в България. Според мен, той вече го е заслужил и е само въпрос на време, докато ние, user-ите на световната мрежа, които идват от тъмна България, не се убедим, че това е по-доброто решение. Знам, че почти никой няма да ми повярва, но този браузър върши подобра работа от всички други такива, които съм пробвал. Неприятно е, че когато авторът го е предлагал за смешна сума (3 лева на копие или нещо подобно), никой не го е пожелал, и си мисля, че всички трябва да поощрим подобни инициативи. И така, идва ред на заключителните ми думи.

Бисквитка е наистина

прекрасно уеб-приложение

Дори да забравим, че е на български и че е безплатен, той си остава една от най-добрите програми за сърфиране из Интернет. Той е бърз, той е удобен, той е всичко, което един потребител може да иска. Бисквитка стана "моят" браузър само след един ден употреба. Нека стане и вашият браузър, защото така не само ще изберете една по-добра програма, но и ще помогнете на родното, на българското... а това е смислено начинание.

Бисквитка
Първият български уеб браузър
WELCOME

За браузъра
За автора
Скрийншот
Download
E-mail
Новини
Връзки
Реклама
Въпроси
English

Добре дошли в официалния сайт на първият български уеб браузър
Бисквитка Бисквитка е малък и бърз уеб браузър със стилен интерфейс на български език.
Вграденото в браузъра приложение "Бисквитка уеб търсачка" дава възможност за бързо, лесно и ефективно търсене в мрежата. С него ще можете много бързо и лесно да търсите в Интернет - информация, кракове за програми, чийтове за компютърни и конзолни игри, както и MP3-ки. За ваше улеснение търсенето е разделено на 4 категории - "Web", "Кракове", "Чийтове за игри" и "MP3". "Бисквитка уеб търсачка" е безспорно решение на вашите неволи при търсене в световната мрежа!
Бисквитка no popup е приложение, което ще спре завинаги всякакви досадни автоматично отварящи се прозорци. Всички сме виждали сайтове, които затрупват екрана с рекламни прозорци. Вече можете да се сбогувате с този проблем.
Приложението работи с Internet Explorer и Бисквитка браузър
С приложението "Бисквитка webmaster" ще можете да създавате бързо и лесно web сайтове.
Бисквитка съчетава всичко необходимо ви в един продукт.
- Уеб браузър с приятен интерфейс и ниски системни изисквания
- Отлична търсачка с, която можете да търсите в над 50 търсещи машини бързо и лесно
- Професионален HTML редактор с богати възможности
- Програма за спиране на досадните pop up реклами

С Бисквитка можете да търсите, да сърфирате в уеб и да създавате уеб сайтове с продукт направен специално за вас ! Бисквитка е изцяло на български език и е напълно безплатен.

Download Бисквитка браузър 3.1

(c) 2001 - 2002 Венцислав Коларов WebCounter

Advanced WMA Workshop

Полезна програма за всяка музикална колекция

Съществува доста софтуер за конвертиране на музикални файлове, всеки със своите предимства и недостатъци, и не са много програмите, които отговарят на изискванията на масовия потребител. Дали Advanced WMA Workshop покрива вашите критерии, ще разберете от следващите редове.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Програмата, както личи от името й, поддържа основно формата WMA и по-специално новия стандарт WMA 8, за който се твърди, че предлага от 30 до 50 процента по-добро качество от WMA 7. Тя ще е полезна за вас обаче и ако колекцията ви се състои изцяло от MP3-ки, което е твърде вероятно. Другите формати са WAV и OGG.

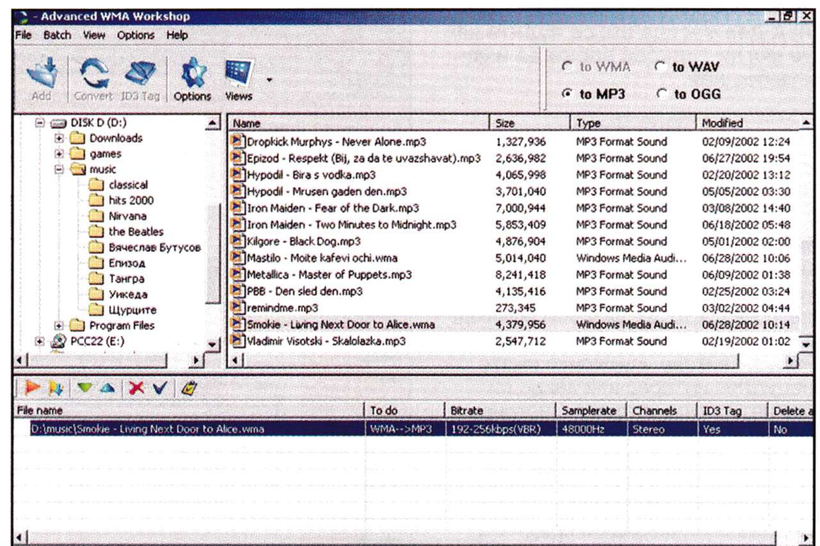
Можете да конвертирате всички в WMA 8 и WMA във всички останали. За съжаление и презаписването от аудио CD става само в WMA. MP3-ките обаче можете да превръщате направо в WAV.

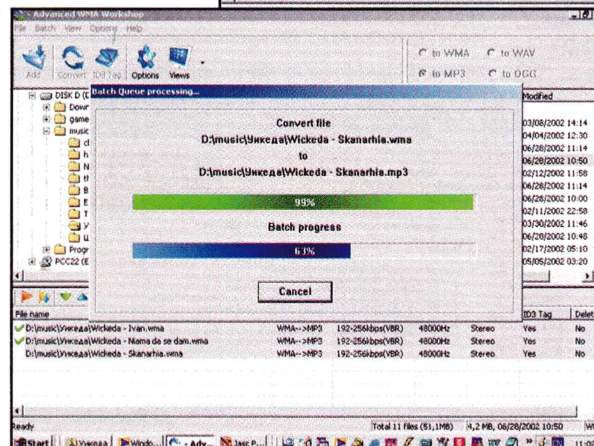
Имате възможност да редактирате ID3 Tag-а, да използвате

варираща bitrate за MP3-ките

– от 32 до 320 kbps и samplerate от 32 000 до 48 000 Hz, да изберете stereo, joint stereo, dual или mono да е звукът.

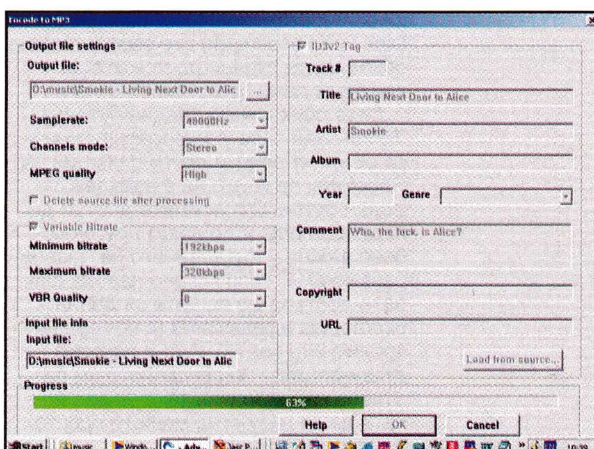
За разлика от някои други подобни програми, конвертирането се осъществява директно, без създаването на временни wav файлове и това пести хардуерните ресурси и ускорява процеса значително. Минималните системни изисквания са съвсем скромни, но никак не са препоръчителни – Pentium 200 MHz, 16 MB RAM за Windows 95/98/ME, 32 MB за 2k/XP и 5 MB свободно дисково пространство.





Интерфейсът е интуитивен, тип Windows Explorer. Работната площ е разделена на три – папките от My Computer, поддържаните в тях файлове, полето за едновременно конвертиране. Освен бутоните от главното меню, можете да използвате и десния бутон на мишката.

Идете първо в "Опции", за да дадете предварителни настройки за всеки музикален формат. Трябва да посочите изходна папка за новите конвертирани файлове или те ще се появяват до старите. Тях може и да не ги триете ръчно, ако искате, програмата сама го върши. Можете да конвертирате файловете един по един – всеки с различни настройки, или едновременно – с предварително зададените.



Най-неприятният недостатък на тази иначе много полезна програма (въпреки че актуалната версия е 1,6 и често излизат нови – достатъчно е да хвърлите поглед на страницата на производителя – www.litexmedia.com) са

множеството бъгове

Повечето неприятности са свързани с ID3 Tag-а – понякога промените, които въвеждате, не се записват или водят до погрешна смяна на времетраенето на музикалния файл. Освен това големият бутон Play в основното меню (поне при мен) не върши нищо, освен ако не пробва да просвири WMA – тогава програмата просто забива. Същото в предишните версии се случваше и при опит да се конвертират няколко файла едновременно.

Shareware версия на Advanced WMA Workshop можете да използвате за 14 дни, а след това да я регистрирате срещу 25 долара и да отключите всичките й екстри (конвертиране на повече от 5 файла заедно, кодиране на WMA в 192 kbps и оптимално качество, безплатен ъпгрейд и още), да се примирите с досадните ограничения или да потърсите други, по-практични начини за употребата й.

Може би ще се учудите от възможностите, които ви предлага тази сравнително малка програма (инсталационният файл е под 3,5 MB) – удобен интерфейс, съвместимост и с Windows XP, отлично качество и бърза скорост на конвертиране, операции с няколко файла едновременно.

RoboForm

www.RoboForm.com

Изпробвайте Roboform и само след два месеца ще се чудите как сте могли толкова време да изкарате без нея.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

След две години сърфиране из Интернет всеки от нас "обраства" с многобройни пароли. Най-различни форуми, free hosts и броячи са най-честите места, за посещението на които ще ни искат някаква парола, но не е само това – Yahoo Groups, сайтове, към които имате специален интерес или какво ли още не. Аз самият съм регистриран в около двадесет форума и десетина Yahoo Groups, както и имам достъп до по-специалните секции на няколко геймърски сайта. Самият Windows обикновено ни предлага опцията да запаметим паролата за достъп, а и много често самите сайтове използват cookies, с помощта на които получавате достъп за срок от един месец до една година без всеки път да се "логвате". Въпреки това не винаги можем да влезем бързо и лесно навсякъде. Може да сте изтрили cookie-то, а може и просто да сме забравили точното URL и да ни се наложи да ровим до откзване сред няколкостотин bookmarks...

Решението е една малка и елегантна програмка, наречена Roboform. Създадена е от компанията Siber Systems (www.roboform.com) и Pro-версията струва $29,95. Базовата версия обаче е напълно безплатна и тя е напълно достатъчна за ежедневното бърничкане по форумите и други подобни местенца.

Самата програма е безкрайно грамотно направена и при инсталация се интегрира в използвания браузер, добавяйки един ред с бутони от горната страна на екрана. При това с десен клик можете да активираме или изцяло да скриваме този допълнителен ред, ако решим, че за момента ни се пречка.

Работата с програмата също е безкрайно лесна и интуитивна. Най-отляво обикновено се намира бутон за менюто, с което си създаваме Identity – най-базовите данни, които ще ни са необходими при използването (това не са user-name и password, а данни за самите нас). При това можем да си създадем повече от една идентичност – например сме баннати от някой форум поради това, че сме го задръстили със spam. No problems. Регистрираме се с нов "Nick" и нов e-mail и за да не сбъркаме в бързането или по невнимание си правим ново "identity" с новите данни... Нека сега да ни банват.

При попълването на тази "идентичност" можете да вкарате цял куп данни – например адрес, телефони, дата и място на раждане и дори номера на кредитната карта (за да си пазарувате бързо и лесно из мрежата).

Следващият бутон е "Fill Form". Посредством този бутон запълвате горепосочените данни в регистрационните форми (да си призная честно, при мен тези полета с данни си стоят празни).

По-интересен обаче е следващият бутон – "Save Pass". Достатъчно е само веднъж да попълните някъде username и password или дори само password и като кликнете на този бутон, програмата автоматично запомня не само паролата и името, но и точния адрес – т.е. това е равносилно на създаването на специален bookmark за адреса.

Следва падащо меню със списък на всички запаметени до момента адреси и техните пароли. За да се логнете на даден адрес, е необходимо само да го намерите от менюто и после да кликнете на следващия бутон – "Go & Fill". Програмата автоматично зарежда необходимата страница и попълва всички данни, които ви са необходими. А ако вече ръчно (или чрез bookmark) сте заредили необходимата страница, можете да кликнете само на бутона "Fill Pass".

Сега обикновено следва бутонът "More". Зад тази универсална думичка се крият всички други функции на Roboform, за които не е изваден отделен бутон. Оттук имате достъп до подробен help и до нещо друго особено важно – създаването на "master password". С тази главна парола спирате достъпа до вашите си данни – usernames и passwords (и номера на кредитната карта). Има и няколко други опции – но описването им би отнело много място, така че ако искате да ги разучите, можете просто да поекспериментирате.

Comdex 2002
Report

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

През седмицата от 18-ти до 24-ти ноември в Лас Вегас се е провело поредното издание на изложението Comdex. Почти не е останала голяма компания, която да не е показала продуктите си на експото, а по-малките и бедни такива, които не са могли да си позволят таксата от $72 за квадратен фут щандова площ, са му намерили цаката като са представили продуктите си на медиите и масовата публика в хотелски стаи и служебни помещения встрани от експото. Компании от ранга на AMD обаче не са имали такива проблеми. Тексасците са наблегнали върху демонстрациите на новите си 64-битови процесори – те и техните партньори (FIC например) са показали системи с Athlon 64 (ClawHammer) процесори, работещи на 1.4 GHz. Според посетилите експото журналисти процесорът е показал производителност сходна с тази на Pentium 4 2.2 GHz. На пръв поглед това не е чак толкова впечатляващо, но все пак от Computex до Comdex AMD са успели да повишат честота на процесора с 600 MHz и се надяват преди пуска на процесорите на пазара да успеят да достигнат 2 GHz. На щанда на AMD са били показани и немалко на брой дънни платки за новия процесор от повечето големи производители – Asus, FIC, Biostar, DFI, Elitegroup и Soyo, като са били използвани чипсетите на AMD, VIA, NVIDIA и ALi. Това многообразие от дъна за Hammer по всяка вероятност се дължи на интегрирания в процесора контролер на паметта и преките последствия от това -

дизайнът на платката е опростен заради липсата на FSB шина между процесора и Northbridge-а,

а пък последният е изместен от прост и относително евтин AGP контролер. Всичко това прави платките лесни за производство и с ниска производствена и (да се надяваме) крайна цена. Освен Athlon 64, на изложението са били демонстрирани и възможностите на няколко сървърски системи, най-мощната от които с 4 процесора Opteron (SledgeHammer) 1.4 GHz, които се е представила доста добре на проведените на място тестове. От представители на компанията е дошла и информацията, че Barton процесорите ще използват 400 MHz FSB шина, от което производителността ще скочи значително. Intel пък разкриха някои детайли относно Springdale-PE, Springdale-G и Canterwood чипсетите си, които (заедно с подходящи процесори) ще се появят през втората четвърт на идната година, измествайки съответно i845PE, i845G/GE и i850E и ще използват 800 MHz шина. FIC пък са показали работеща платка със Springdale чипсета, който е работел с 667 MHz шина. Също така Intel са съобщили за намеренията си леко да забавят темпото на покачване на тактовите честоти на Pentium 4, по всяка вероятност поради ограничения в 0.13-микронната технология, която използват. Надеждите им са съсредоточени в очакваното най-рано към края на следващата ядро Prescott, което ще се прави по 0.09-микронна производствена технология и ще дебютира при 3.2 GHz. Дотогава компанията ще разчита на споменатата преди малко 800 MHz шина на Springdale и Canterwood чипсетите.

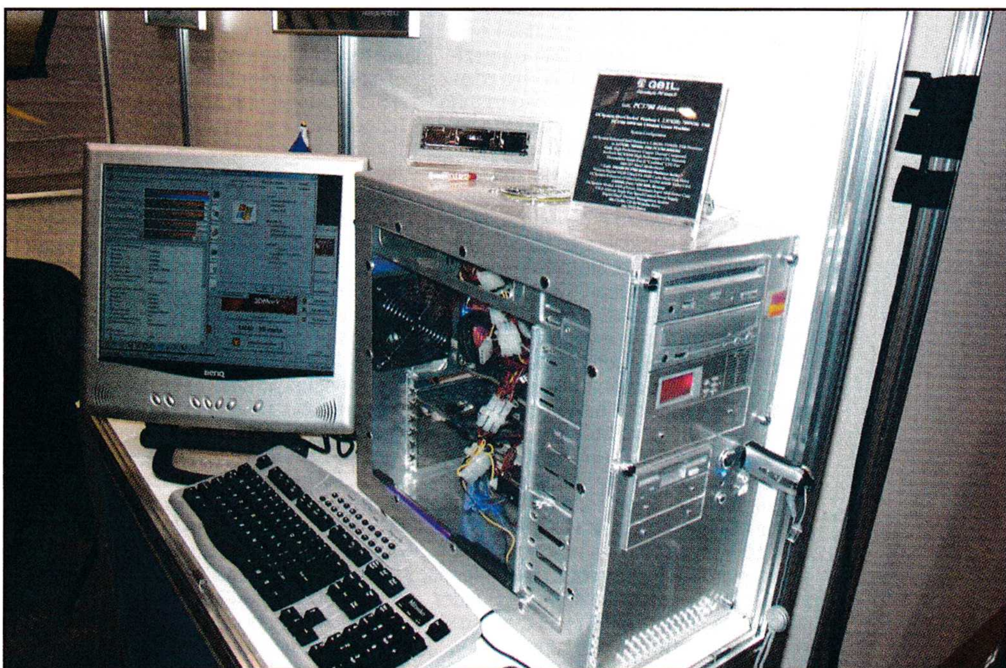




NVIDIA пък съобщиха за промяната в плановете си относно Ti4800 и Ti4800-SE (може би Slow Edition?) картите си, които на практика представляват съответно Ti4600 и Ti4400 с поддръжка на AGP8x. Новото в случая е, че компанията е решила да промени името на Ti4800 за Северна Америка, където картата ще се продава като Ti4600-8x, докато в останалия свят объркванията, свързани с новото име, ще продължат.

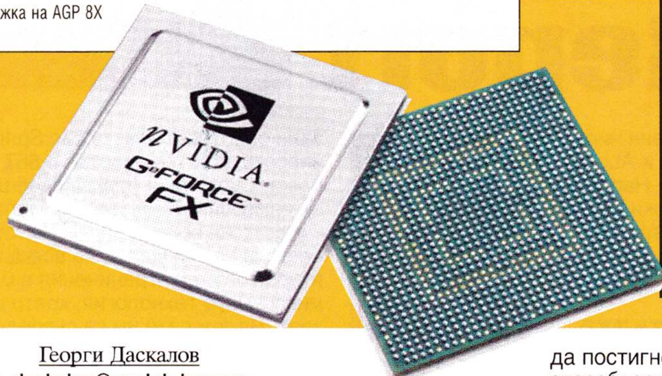
Albatron са представили и карта с Personal Cinema 2 технологията, която този път би трябвало да представлява достойна конкуренция на All-In-Wonder картите на ATI, след като първият ѝ вариант се оказа не особено сполучлив.

Transmeta, създатели на мобилни процесори с изключително ниска консумация на ток (и също толкова ниска производителност:)), са представили нов и амбициозен процесор, наречен Astro, който се очаква на пазара към края на следващата година. На изложението е била демонстрирана работеща система с 1.067 GHz процесор, която е била сравнявана с 1.8 GHz Pentium 4 и го е изпреварила по производителност. За да бъдем честни, трябва да кажем, че тестовете са били проведени по доста съмнителен начин – била е натоварвана дисковата подсистема, а конфигурацията с Astro е била екипирана с нормален desktop-ски харддиск, докато Pentium 4-ката е имала по-бавен лаптопски диск. Освен тази презентация, компанията е отчела солидно присъствие на експото под формата на множество преносими PC-та, базирани на техни чипове. Всъщност мобилните компютри и в частност Tablet-PC-тата, са били едни от акцентите на изложението и заедно с някои "дреболии" като огромно количество нестандартни кутии и охладители са внесли малко допълнително разнообразие сред представяните продукти.



СПЕЦИФИКАЦИИ

- 0.13-микронен производствен процес
- 125 милиона транзистора
- 8 рендериращи конвейера с по 1 текстуриращ модул
- 1 вертексен енджин, съставен от паралелно-работещи процесори
- 4 32-битови "DDR2" контролери на паметта, работещи при около 500 MHz
- 48 GB/s пропускателна способност на паметта (използвайки компресия)
- Пълна съвместимост с DirectX9
- Поддръжка на AGP 8X



Какво ще ни



Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

NVIDIA най-после обяви официално дългоочаквания си чип, който е бил готов като архитектура още преди месеци. Съществено забавяне обаче е предизвикало желанието на NVIDIA директно да започнат да произвеждат чиповете по 0.13-микронна технология, която производителите от TSMC не са усъвършенствали достатъчно. Имало е и вариант да започнат да произвеждат чипа по работещата 0.15-микронна технология, като по-нататък да се прехвърлят на 0.13-микронната такава, но явно конструктивните особености на чипа не позволяват достигането на желаните параметри при 0.15-микронна технология. А тези особености са доста впечатляващи – например общата бройка на транзисторите е 125 милиона, повече дори и от Xeon MP процесора на Intel. За разлика от него обаче, в GeForce FX повечето транзистори съвсем не са кеш памет, ами образуват рендериращата машина в чипа, която е изградена изцяло според изискванията на DirectX 9. Огромното количество транзистори, както и авангардната производствена технология налагат използването на нов тип "пакетиране" на ядрото – този път то се намира в FCBGA (Flip Chip Ball Grid Array) чип. Всичко това позволява на инженерите на NVIDIA да вдигнат мерниците си доста високо, що се отнася до тактовата честота – целта им ще бъде тя да достигне 500 MHz, което, в съчетание с 8-те рендериращи конвейера, ще позволи на GF FX да постигне по-добра запълваща способност от Radeon 9700 Pro, който поне засега се явява основният му конкурент. Интерфейсът между чипа и видеопаметта ще представлява четири 32-битови DDR шини, които ще имат ефективна тактова честота 1GHz (реалната ще бъде 500). Според NVIDIA, паметта ще бъде DDR2, което обаче не е точно така, защото все още няма официални спецификации за DDR2 видеопамет. Чиповете ще се правят от Samsung и ще имат доста агресивното време за достъп от 2 наносекунди. GF FX ще поддържа и AGP 8x, реалната полза от което обаче едва ли ще е лесно забележима, стига в един момент да не се окаже, че 128 мегабайта видеопамет не стигат.



В архитектурата на чипа новостите също не са малко

Общото название на новите vertex и pixel shader модули и техните възможности е CineFX engine, изглежда NVIDIA наистина се целят в кинематографично качество на ефектите, поддържани от FX. За разлика от GeForce 4, GF FX има един-единствен vertex shader модул, който обаче е съставен от множество паралелно работещи процесори с плаваща запетая. Точната им бройка и спецификации не са известни на този етап, но това едва ли е от голямо значение. Важното в случая е, че те ще могат да обработват до 375 милиона триъгълника, малко повече, отколкото при Radeon 9700 Pro. както споменах по-горе, в GeForce FX е търсена тотална съвместимост с DirectX 9, но инженерите леко са се престарали при правенето на Vertex Shader модула – той има по-големи възможности, отколкото изисква Vertex Shader 2.0 спецификацията. Това може би е безсмислено, тъй като дори Doom 3 няма да се възползва от пълния потенциал на чипа, а пък до излизането на по-сложни игри се очертава да почакаме минимум година, ако не и повече. Pixel Shader частта на GeForce FX се състои от горespоменатите 8 рендериращи конвейра, които имат само по един текстуриращ модул всеки. В този аспект GF FX е идентичен на Radeon 9700 Pro, и единствено тактовата честота и допълнителните оптимизации могат да му дадат предимство във fillrate-а. Като възможности обаче, pixel shader-ът е много по-добър от този на Radeon-а. Подобно на Vertex Shader-а, той поддържа дори повече неща, отколкото изисква Pixel Shader 2.0 спецификацията, която е част от DX9. Ще се поддържа и 128-битов цвят с плаваща запетая, който допълнително ще подобри качеството на картината. Тези възможности обаче няма да са от особена полза на потребителите, а и не е за пренебрегване фактът, че вече ATI има чип, който е напълно съвместим с DX9. GeForce FX обаче излиза една гърди напред с едно друго нововъведение – Intellisample технологията. Тя обхваща

някои уникални екстри

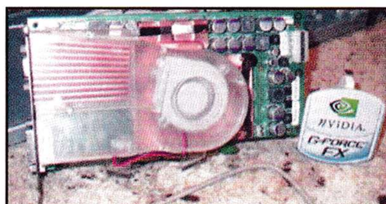
като например системата за компресия, която се намира между рендериращата машина и контролера за видеопаметта и "смачква" всички данни, които преминават през нея, като намалява обема им до 4 пъти. Така на теория GeForce FX разполага с максимална пропускателна способност на паметта от 48GB/s. Ползата от новата технология ще се вижда най-вече при включен anti-aliasing, при който данните от многото последователни прочитания на едни и същи цветове биха могли да се компресират много добре. Единствените неподлежащи на компресия данни при anti-aliasing са "пробите", събрани около ръбовете на полигоните. Въпреки това системата за компресия успява да смъкне общите изисквания на anti-aliasing алгоритмите към пропускателната способност на паметта и така да намали значително спада в производителността, обикновено произтичащ от включването на FSAA. GeForce FX ще има и два нови anti-aliasing алгоритъма – 6XS под Direct3D и 8X AA под D3D и OpenGL. Към това се прибавят и подобрени алгоритми за бързо изчистване на Z-buffer-а, анизотропното и трилинейно филтрира-

предложи дългоочакваният NV30?

Force FX

не, които допълнително ще увеличат производителността и ще предложат на потребителя възможност за настройка на картата чрез драйверите или за бързина или за качество на картината. Всичко това ще позволи на GeForce FX да покаже резултати с 30 до 50 процента по-високи от тези на Radeon 9700 Pro при повечето приложения, поне според твърденията на NVIDIA. Това би трябвало да се провери в близкия един месец, когато се очаква големите хардуерни сайтове да получат пробни бройки от GeForce FX за тестване. Освен подобренията в чипа, силно впечатление прави и системата за охлаждане, която ще се използва за GF FX картите. Както се вижда от снимките, върху "челната" страна на картата ще има пластмасова "фуния", през която ще се засмуква студен въздух през втора планка за разширителен слот в задната част на системата. След като мине през вентилатора и радиатора на самия чип, леко загретият въздух ще преминава през ребрата на радиатора на паметта и ще излиза през друг отвор в допълнителната планка. Очевиден недостатък е използването на втори отвор за PCI/AGP карта, но пък за сметка на това картата няма да загрява въздуха в кутията. За любителите на тихи системи също е помислено – вентилаторът на картата забавя оборотите и става почти безшумен когато 3D-частта на чипа, която съставя по-голямата





част от ядрото и следователно отделя най-много топлина) не се използва. Това е технология, подобна на тази, която се използва при мобилните системи и определено представлява добро решение на проблема с шума – все пак едва ли ви пука толкова за бученето на компютъра, докато играете някоя игра, колкото когато пишете или четете нещо. Има слухове за по-бавен вариант на картата, който ще използва конвенционално охлаждане и ще заема само един слот, но това все още не е потвърдено. Любопитен факт е наличието на конектор за захранване като за харддиск/флопи – явно картата се нуждае от повече ток, отколкото може да ѝ подаде AGP слота. Ако забравите да включите кабела към картата, или нямате свободен такъв, чипът ще започне да работи при по-ниска честота и ще ви бъде показано съобщение за грешка. Нуждата от по-мощно охлаждане и допълнително захранване потвърждава подозренията за причините за използване на 0.13-микронна производствена технология – просто ако е била използвана 0.15-микронна такава, чипът е щял да гълта още повече ток и да бъде още по-горещ. Новата производствена технология обаче както споменах в началото на статията съвсем не е доизпипана и в резултат карти с GeForce FX ще се появят на пазара едва през февруари. Дотогава ни остава да дебнем за тестове по хардуерните сайтове и да слухтим за подробности около следващия чип на ATI.

Hardware news

Презентация на дъната на EPoX с nForce 2 в България

На 14 ноември в софийския хотел Хилтън се проведе организирана от фирма Перси презентация на дъната на EPoX с nForce 2 чипсет. На мероприятието трябваше да присъства и официален представител на NVIDIA, което щеше да се случи за първи път в България, но въпросният представител така и не се появи. Поради това присъстващите няколко десетки журналисти трябваше да се задоволят само с презентацията на двамата представители на EPoX, които за сметка на това се оказаха големи симпатяги и нееднократно разсмиваха присъстващите с лафове от типа на „Всъщност всички марки дъна ще имат сходна производителност и екстри, но понеже ми плащат за това, ще ви кажа да купувате само EPoX", или „Я, каква готина графика, бла-бла-бла, край на презентацията, някой да иска номера на хотелската ми стая?" (ухилва се към женската част от публиката). Освен че поддържаха весела атмосфера, двамата скандинавци умело разясниха на неразбралите какви точно са интересите и намеренията на EPoX за нашия и световния пазар. Беше показана дънната платка на EPoX 8RDA+ (за съжаление не в работеща система), която е с nForce 2 чипсет без вградено видео. Ревизията на платката беше едва 0.3, което накара някои от присъстващите да се пошегуват, че елементите просто са налепени по платката без изобщо да са свързани и затова дъното не се демонстрира в работеща машина. Истината обаче е, че представителите на EPoX бяха на своеобразно турне из Източна Европа и оставайки за по един ден във всяка държава, едва ли им е оставало много свободно време за сглобяване и разглобяване на тестови системи. Попитани какво става с варианта на платката с вградено видео (8RGA+), двамата скандинавци след кратка консултация на неразбираем за болшинството присъстващи език отговориха

"Right now the product is shit",

без да уточняват дали става въпрос за проблеми с платката като цяло или конкретно с чипсета с вградено видео. Според дадените обещания обаче и двата варианта на платката трябва да бъдат на пазара за празниците. Поради отсъствието на представителя на NVIDIA двамата се видяха принудени да споменат и някои общи факти за nForce 2, като например списъка с 11-те производители на дънни платки, които ще го използват в продуктите си. Тези 11 фирми са: Asus, MSI, Abit, Chaintech, EPoX (три пъти ура!!!:)), Leadtek, Biostar, FIC, Albatron, Tatung и Shuttle. Присъствието на Tatung в списъка предизвика искрено учудване у поголямата част от присъстващите, а представителите на EPoX не пропуснаха възможността да се измайтапят, че това е все едно Asus да започнат да произвеждат монитори. Мероприятието беше закрито коктейл, на който двамата скандинавци се сблъскаха лице в лице с лакомията (и техническите познания) на нашенските хардуерни експерти.

Dell ще използва Itanium 2



Представители на Dell са заявили намеренията на компанията да използва Itanium 2 процесорите на Intel в бъдещите си сървъри от висок клас. За съжаление обаче не са споменали кога точно ще се появят такива машини. Компанията преустанови производството на Itanium-базирани сървъри през 2001 поради слабия интерес на купувачите към 64-битовите компютри, но напоследък се вдига доста шум около тях и други големи компании като IBM и HP вече са започнали да предлагат на потребителите базирани на Itanium 2 сървъри. В момента обаче Dell биват забавяни и от друга голяма пречка – Intel все още не са пуснали E8870 чипсета си, а пък Dell не могат да разработят свой чипсет, за това са принудени да чакат. Тази преграда се очаква да падне през ранната 2003-та, така че най-вероятно едва тогава Dell ще имат възможност да започнат продажбите на Itanium 2 системи.

Plextor отново прави SCSI записвачка



От известно време насам компанията, която прави едни от най-добрите (да не кажа най-добрите) CD-RW устройства, не беше пускала SCSI модел. Инженерите на компанията бяха съсредоточили усилията си изцяло върху предпочитаните от масовия потребител заради по-ниската си цена IDE устройства. Обаче ето, че явно все още има пазар и за SCSI записвачките, тъй като Plextor обяви PX-W4012TS/NE PlexWriter модела си. Устройството извършва четенето и записа с 40-та скорост, а презаписва дискове на 12-та. То има вграден 4-мегабайтов буфер, както и всички технологии, които Plextor използва при записвачките си – BurnProof, EasyWrite, BP-Rec и т.н. Устройството се очаква към средата на януари, като се очаква SCSI интерфейсът да го оскъпи горе-долу два пъти в сравнение с IDE устройствата на Plextor от същия клас.

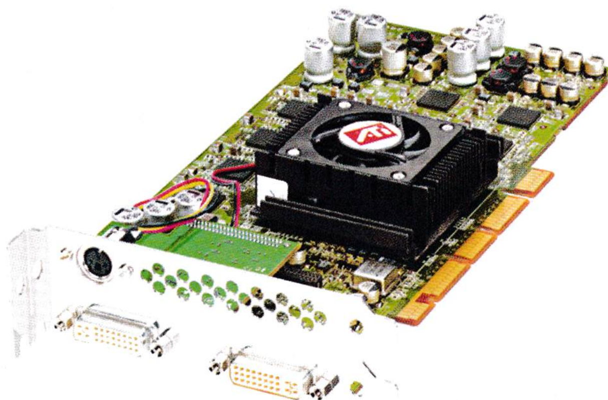
Intel прави най-големия InfiniBand клъстер

intel®

След като в миналия брой ви съобщихме за основното участие на AMD в изграждането на най-бързия суперкомпютър, ето че и Intel са се "забъркали" в нещо подобно. Вече готовият клъстер, състоящ се от 128 машини, се намира в Националната Лаборатория в Лос Аламос, САЩ. 128-те компютъра, от ProMicro Systems са двупроцесорни Intel Xeon конфигурации, който са свързани една с друга чрез InfiniBand Host Channel адаптери. Клъстерът първоначално ще се използва от InfiniBand за тестване на софтуер и хардуер, но след време ще бъде предоставен на лабораториите за научно-развойни дейности. Лабораторията в Лос Аламос е под командването на Администрацията за ядрена сигурност на Департамента на енергетиката на САЩ и в нея работят учени от Калифорнийския Университет. InfiniBand пък е относително нова I/O технология, разработена специално за подобни приложения през октомври 2000г. Intel пък са съпредседатели на Търговската Асоциация InfiniBand

ATI ще пуска FireGL X1 и Z1 скоро

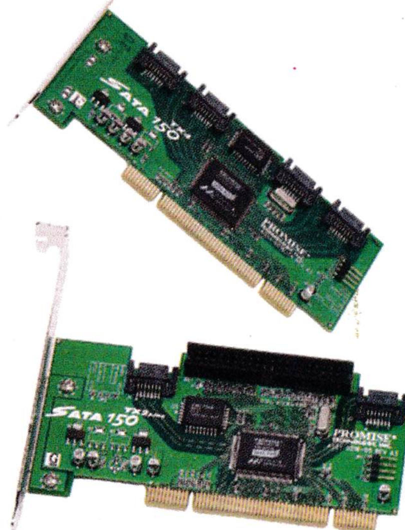
От канадската компания съобщиха за две нови попълнения към FireGL серията графични карти, която е предназначена за професионална употреба при CAD и DCC (digital content creation) приложения. Двете нови карти – FireGL X1-128MB и FireGL Z1 – са първите карти от този клас, които предлагат програмируема архитектура, използваща плаваща запетая и поддържаща стандартите OpenGL 2.0 и DirectX 9.0. Първата карта, FireGL X1, използва FGL 9700 VPU, докато втората, FireGL Z1, ще бъде с FGL 9500. И двете поддържат AGP 8x и са изградени върху



Radeon 9700 технологията. 8-те рендериращи конвейера на X1 са два пъти повече от тези при всички останали карти от този клас и ще предоставят на потребителите много апетитни възможности като например реално-времево preview на завършена 3D-анимация с максимално качество, което ще спестява огромно количество време. Освен това ATI съобщават също и за заместването на един от по-старите модели с "нов" – FireGL 8800LE ще отстъпи мястото си на FireGL E1, който ще бъде сходен като възможности, но с намалена цена.

Promise прави SerialATA контролери

Известната с добрата си репутация на почитателите на RAID-масивите (а и не само на тях) фирма Promise обяви два нови контролера за харддискове, използващи SerialATA интерфейса. Двата контролера ще поддържат Serial ATA дискове и имат вграден BIOS за разпознаване и оптимизация на прикачените към контролера дискове. Първият контролер, SATA150 TX2Plus, ще предлага на потребителите хибридна поддръжка на Ultra ATA133 и Serial ATA150 дискове. Той ще има два Serial ATA канала, всеки поддържащ по едно устройство и един традиционен Ultra ATA канал, на който (както по всяка вероятност знаете), могат да се закачат два диска. Вторият контролер, SATA150 TX4, ще поддържа единствено Serial ATA дискове, максимум 4 на брой, за които ще има четири отделни канала. Promise обещават отлична производителност благодарение на сложните алгоритми за боравене с данните, които ще използват двата контролера и които би трябвало да намалят натоварване на централния процесор в системата. Освен това контролерите ще се възползват максимално добре от основните предимства на Serial ATA интерфейса, които са подобрена скорост и намален риск от загуба на данни поради смущения в кабелите. Максималният обем на използваните дискове ще бъде 137 GB, а контролерите ще могат да се използват както на 33, така и на 66 MHz PCI шина. TX2 Plus вече е на пазара и се продава за около 60 Евро, а TX4 ще се появи най-късно до края на годината с първоначална цена от 85 Евро.



Новините са подготвени от Георги Даскалов



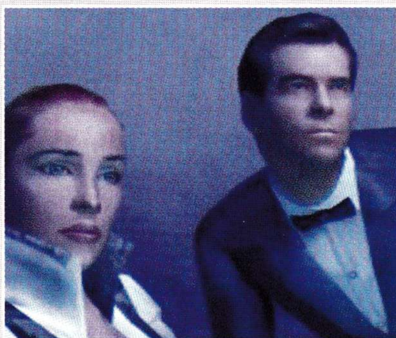


RalliSport Challenge



демо

James Bond Nightfire



демо

StarCraft Ghost



видео

ИГРИ

MS RalliSport Challenge	Феноменално рали. Демо.
James Bond Nightfire	FPS с Джеймс Бонд. Демо.
Mohrhuhn Kart XS	Цяла игра. Екшън рали.
Post Mortem	Екшън приключение. Демо.
Open Trek	Цяла игра. Стратегия.
Little Fighter 2 v1.9	Цяла игра! Аркаден екшън.
Dark War II	Цяла игра! Аркаден екшън.
Karting Race 0.9	Цяла игра! Racing.
Glaxium	Цяла игра! Аркаден екшън.
Blip & Blop: Balls of Steel	Аркаден екшън. Цяла игра!

ПРОГРАМИ

BCL EasyPDF	Програма за създаване на PDF-файлове.
CuteFTP Pro 3	Нова версия на най-добрата FTP програма!
Express Webpictures 1.81	Програма за обработка на изображения.
ICQ Lite 1067	Олекотена версия на ICQ
MagicTweak 1.93	Програма за конфигуриране на Windows.
Opera 7 with Java	Бета на новата версия на популярния браузер.
Tiny Personal Firewall 4	Много добър firewall за Интернет.

ГАЛЕРИЯ

- MK: Deadly Alliance
- StarCraft: Ghost
- MW4: Mercenaries
- Rayman 3

АКТУАЛИЗАЦИИ

UT 2003 Patch 2136	Най-новата версия на UT2003
ATI Catalyst 2.4 Win 9x/ME	Най-нови драйвери на ATI за Win9x
ATI Catalyst 2.4 WinXP	Най-нови драйвери на ATI за WinXP
ATI Catalyst Control Panel	Контролен панел за видеокарти на ATI